Podpowiedzi do: Hidden and Dangerous · Dungeon Keeper 2 · Descent 3



Nr 10/99 (21)
Październik
1999
ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

www.silvershark.com.pl

Action PLUS

PC PSX N64 * TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,90 zł

Instrukcja:
Earthsiege 2

Solucje:
Commandos: Beyond the Call of Duty
Amerzone
Descent 3
Dungeon Keeper 2
Hidden and Dangerous
Tomb Raider 2: Golden Mask

Poradniki:
System Shock 2
Age of Empires 2
Budka Suflera
Tipsy



Miłe jesieni początki

Jesień to pora szczególna nie tylko ze względu na rozpoczynający się rok szkolny. Koniec wakacji oznacza bowiem zazwyczaj także wysyp nowych tytułów, związany z kończącymi się urlopami i ogólnymi chęciami nadrobienia zaległości sezonu ogórkowego. Niestety, ze względu na nasz miesięczny cykl wydawniczy (bo w chwili pisania tego artykułu kalendarz pokazuje dopiero początek września) nasi rodzimi dystrybutorzy ciągle jeszcze w swym letnim śnie trwają, a co za tym idzie obiecywana solucja do Might & Magic VII znowu z numeru spadła... Możecie mi wierzyć, nie była to decyzja łatwa, ale w przypadku tak wielkiego świata różnice między wersją angielską (którą dysponujemy w chwili obecnej), a polską mogą być po prostu zbyt wielkie, by ryzykować wypuszczenie tekstu bez porównania go z finalną postacią rodzimej wersji językowej. To jednak niestety nie jedyne złe wieści... Jak pewnie zauważyliście, w obecnym numerze nie ma działu prowadzonego przez Draco. Cóż, chłop tak się zaaferował swym trzytygodniowym urlopem (ba, kto by sie nie zaaferował!), że zapomniał przed wyjazdem o swoim kąciku... Ale to tylko jednorazowa wpadka, a już ja się postaram, by w następnym numerze wynagrodził wam to z nawiązką!
A z pozostałych miłych rzeczy - na stronach Budki Suflera (biedny narzeka, że twarzy listonosza już nie pamięta, choć z drugiej strony czasem pojękuje coś o nadmiarze e-mail...) znajdziecie listę osób, którym poszczęściło się w losowaniu nagród "ankietowych". Swoją drogą dzięki za duży odzew! Stronę wcześniej zamieściliśmy także spis patchy, trainerów i saveów, które w trakcie ostatniego miesiąca zagościły na naszych stronach WWW. Na nie w końcu także warto czasami zajrzeć, w końcu są za darmo!
Którym to optymistycznym akcentem pragnąłbym niniejszego wstępniaka zakończyć, zapraszając jednocześnie do znajdującego się poniżej spisu treści.

Naczelny (ha, Timowi w końcu skończyły się wakacje!!!)
ps. nie ma ps'ów :)

Zawartość numeru



Instrukcje:



Solucje:



Poradniki:



HACKER:

W NASTĘPNYM NUMERZE:

W następnym numerze między innymi: solucje do **Might & Magic VII** (w końcu!), **System Shock 2**, **Command & Conquer: Tiberian Sun** oraz opis przygód pięknej **Rynn** w **Drakan: Order of the Flame**. Niewykluczone, że na łamach zagości także **Legacy of Kain: Soul Reaver**, ale lepiej nie zapeszać!

Action PLUS

e-mail: aplus@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 21
Październik '99

REDAKCJA

Aleksander Olszewski
redaktor naczelny

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@silvershark.com.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592

PEŁNA WERSJA GRY CD Action 10/99

producent: Sierra
platforma: PC

Earthsiege 2

Kiedy rozpoczął się wyścig (po zamówienia rządowe) o stworzenie sztucznej inteligencji, wygrała go firma Sentinel Cybertronix Inc., która uruchomiła Projekt Prometeusz. Miał to być mechanizm cybernetyczno-hybrydowy (lub Cybryd - jak go nazwali twórcy), posiadający zdolność wyznaczania sobie celów i mogący wyciągać wnioski z nabytych doświadczeń (czyli mający zdolność uczenia się). Jego przeznaczeniem było zastąpienie ludzi w niebezpiecznych i niekiedy nużących zajęciach i robotach.

Projekt skonstruowania Cybrydów nabrał tempa, kiedy wojskowi przedstawili swój własny pomysł - konstrukcję zwaną Herkulesem. Był to pojazd kroczący, przeznaczony do pokonywania najtrudniejszych odcinków terenu, sterowany przez człowieka. Wszyscy doszli do wniosku, że ideałem byłoby połączenie Cybryda z Herkulesem. Zaczął się nowy wyścig zbrojeń. Wszystko to jednak było diablo drogie i wkrótce pozbawione surowców kraje zaczęły łakomym wzrokiem spoglądać na inne, te, które jeszcze je posiadały. Konflikt interesów przerodził się w otwartą wojnę, w której bez skrupułów odwołano się do broni nuklearnej - i straty poszły w miliony ofiar. Nie trzeba było długo czekać, by jedną ze stron konfliktu stały się Cybrydy, które doszły do wniosku - logicznego zresztą - że im teraz przypadnie rola panów społeczeństwa wyłaniającego się z chaosu. Szybkimi, bezwzględnymi uderzeniami zajęły więc pozostałe bazy wojskowe, sieci satelitarne i miasta z kosmoportami. Ludzie nie byliby ludźmi, gdyby nie stawili oporu. Wykorzystując uszkodzone i naprawione Herkulesy (w slangu Herki), rozpoczęto kampanię szybkich, partyzanckich uderzeń na Cybrydy. W końcu Cybrydy wytrzebiono co do jednego (mimo swej wielkiej odporności i siły miały jedną wadę - nie potrafiły się same rozmnażać), ale właśnie wtedy na Ziemię uderzyły Cybrydy z byłych ziemskich kolonii kosmicznych, prowadzone przez złowrogiego Prometeusza. Po ciężkich bojach, podczas których ludziom niespodziewanie się poszczęściło, odparto pierwsze ataki oraz zniszczono lądowiska i placówki Cybrydów na Ziemi. Te jednak wycofały się na ciemną stronę Księżyca, gdzie założyły swoje bazy i nie tracąc czasu zabrały się do rozbudowy fabryk, magazynów i lądowisk, na których składano zaopatrzenie płynące z opanowanych przez nie kolonii kosmicznych. I w końcu - czyli w chwili obecnej - Cybrydy podjęły ostatni atak na Ziemię. Mogą sobie pozwolić na straty, ale czy mogą liczyć na wygraną?



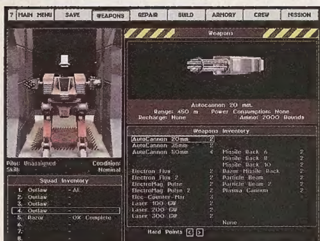
Twoja rola.

Będziesz pilotem jednego ze zdobytych na wrogu Herków, robotów bojowych zdolnych do nanoszenia szybkich, piekielnie skutecznych uderzeń. Sprzyja ci teren i środowisko (ty nie rdzewiejesz!), Cybrydy są jednak diablo odporne na zniszczenia. Masz rozmaite rodzaje uzbrojenia (lasery, rakiety nowej generacji) i nie walczysz sam. Możesz korzystać z radaru i łączności z kolegami. Powodzenia. Pod dowództwem generała Gierlinga będziesz wykonywał różnorakie zadania przeciwko obrzydliwym Cybrydom - poczynając od misji zwiadowczych, poprzez szybkie, sztyletowe uderzenia (zaatakuj, zadaj jak największe straty i wiej co sił w manipulatorach), aż po udział w natarciu frontalnym i ostatecznej konfrontacji.

Dodatkowym zajęciem będzie zbieranie wraków - im więcej, tym lepiej. Wybierając pełną grę, będziesz dowodził plutonem Herków poprzez całą serię kampanii, a pomiędzy poszczególnymi misjami zajmiesz się naprawami herków i konstrukcją broni. Może nawet uda ci się zbudować Syperherka... kto wie? Oddani do twojej dyspozycji naukowcy zajmą się odkrywaniem nowych broni. Misje Instant Action pozwolą ci od razu zająć się tym, co ci miłe - czyli eksterminacją Cybrydów. Practice Missions umożliwią ci opanowanie manewrów i naukę posługiwania się bronią Herka. Prawdziwość symulacji możesz ustawiać w opcji Simulation Preferences.

Komendy z klawiatury
MFD - ekran wielofunkcyjny
HDD - ekrany dolne

ESC - widok z kabiny HDD
F1 - MFD ogólny status Herka
F2 - MFD szybkie komendy
F3 - MFD mapa okolicy
F4 - MFD radar
F5 - MFD status celu
F6 - MFD widok pocisku
F7 - HDD ekran rozkazów
F8 - HDD dokładne zobrazowanie celu
F9 - widok w lewo
F10 - widok w prawo



F11 - cel misji
F12 - preferencje
Q - koniec misji
1.... 0 - wybór uzbrojenia
R - przełączenie trybu pracy radaru
T - automatyczne śledzenie celu przez wieżyczkę
V - widok zewnętrzny/wewnętrzny
Spacja - odpalenie aktywnej broni
I - do góry
J - w lewo
K - w prawo
M - w dół
P - pauza
[- wzmocnienie tylnych osłon
] - wzmocnienie przednich osłon
backspace - centrowanie wieżyczki
\ - centrowanie korpusu
Enter - wybór celu
/ - pomoc
kursor w górę - do przodu/do góry
kursor w dół - do tyłu/w dół
kursor w prawo - w prawo
kursor w lewo - w lewo
Klawiatura numeryczna -
4 - w lewo
5 - stop
6 - w prawo
8 - do przodu/w górę
2 - w tył/w dół
<+> i <-> - gaz (przepustnica)

Sterowanie z joysticka

Uruchomienia i kalibracji joysticka dokonujesz za pomocą Control Panel. Po uruchomieniu joysticka musisz wybrać funkcje, które przypiszesz jego przyciskom za pomocą Preferencji (klawisz F12).
Polecenia wydawane z klawiatury (ustawione przez twórców, wiele z nich możesz ustawić sam)

Menu
ESC - unieważnij
Tab lub Alt+Tab - następny/poprzedni przycisk
Enter - wybierz opcję
Kursor w górę/dół - następna/poprzednia opcja
"+" - zwiększ wartość
"-" - zmniejsz wartość

Blok numeryczny
Kursor lewo/prawo - sterowanie Herkiem
Kursor góra/dół - przepustnica, dodaj/zredukuj gaz
Klawisze I/M oraz J/K - sterowanie wieżyczką
Klawisze J/K - szybki ruch sterem
Backspace - centrowanie wieżyczki
\ - centrowanie korpusu
F9 - widok w lewo
F10 - widok w prawo
ESC - Kabina/dolne wyświetlacze HDD

Widoki zewnętrzne
V - widok zewnętrzny, wewnętrzny
Enter - sterowanie widokami/sterowanie Herkiem
N - widok następnego Herka

Uzbrojenie
Spacja - odpalenie aktywnej broni
Enter - wybór celu
' - najbliższy cel
T - automatyczne śledzenie celu
Tab - tryb automatycznego śledzenia/zasobnik
1.....9 - wybór rodzaju uzbrojenia.
W lub Alt+W - - następny/poprzedni rodzaj uzbrojenia
L - dodanie wybranego uzbrojenia (o ile to możliwe)
Alt+1....Alt + 9 - dodaj/usuń broń w szeregu
' lub Alt+ ' - następny/poprzedni szereg
R - przełączenie trybu pracy radaru (aktywny, pasywny)
Alt+R - ustawienie zasięgu przeszukiwania radaru
[- wzmocnienie tylnej osłony
] - wzmocnienie przedniej osłony

Wyświetlacze
F1 - MFD ogólny status Herka
F2 - MFD szybkie komendy
F3 - MFD mapa okolicy
F4 - MFD radar
F5 - MFD status celu
F6 - MFD widok pocisku
F7 - HDD ekran dowodzenia
F8 - HDD ekran stanu Herców

Szybkie rozkazy
Alt + klawisz skrótu - Nadaj wybrana depeszę
A - zaatakuj mój cel
G - zignoruj mój cel
H - pomóż mi
O - dołącz do mnie
F - zezwolenie na otwarcie ognia/wstrzymanie ognia
X - nadawanie depeszy

Ekran rozkazów HDD
Klawisze kursorów - przesuwanie mapy
+, lub - - zbliżenie/oddalenie mapy
1... 3 - wybór pilota
Tab - wybierz jednostkę
D - przerwij atak
A - atakuj
F - broń tej pozycji
T - punkt siatki patrolowej
G - przejdź do punktu na siatce
O - dołącz do mnie
C - szukaj wrogów
E - Emcon
X - nadaj depeszę
Backspace - unieważnij

Przerwij misję - P
Wyjście z gry - Ctrl+Q

Twoi przeciwnicy

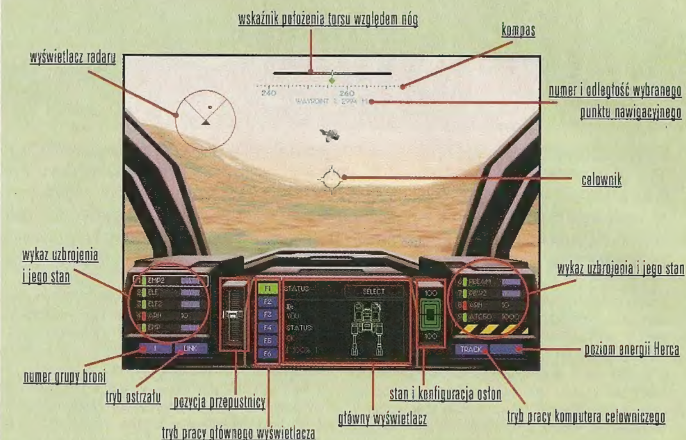
Achilles	Średnia platforma z wyrzutnią pocisków
Pitbull	Czteronogi, nieźle uzbrojony
Cerberus	Wcielony koszmar
Headhunter	Wielkie, twarde bydlę
Hyperion	Wielki, powolny, ciężkozbrojny
Mirimac	Niezły, średniej wagi, nieco już przestarzały
Mongoose	Szybki, złośliwy
Ramses	Piechur
Scarab	Nowy, nieźle zrównoważony, średnio zbrojny.
Stingray	Lekki i szybki

Twoi sprzymierzeńcy i podwładni

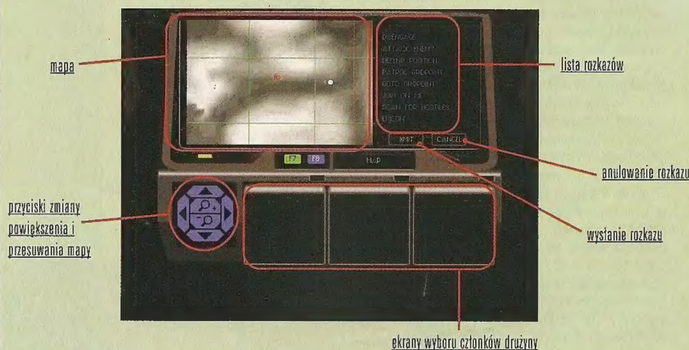
Outlaw	Najszybszy i najlżejszy, doskonały zwiadowca
Raptor II	Średni pojazd do rekonesansów
Tomahawk	Niezły średni pojazd do działań zaczepnych
Samson	Ciężki pojazd, niszczyciel
Colossus	Ciężkozbrojna, ruchoma platforma ogniowa
Apocalypse	Równie potężna, jak Colossus, ale szybsza
Ogre	Masywny wóz bojowy
Maverick	Szybki pojazd rozpoznawczy, nieźle uzbrojony.
Razor	Latający Herk

Często zapisuj stan gry. Walcząc z wrogiem, pamiętaj, że trafienie go w korpus, aczkolwiek skuteczne i najczęściej kończące walkę, nie zostawia wiele użytecznego złomu, a przeciwnie - to, co z wroga zostaje, nadaje się już tylko do odlewni stali. Używaj Emconu (radaru pasywnego) - pamiętaj, że wiązka promieni twojego radaru zdradza twoją pozycję. I powodzenia ! Od ciebie zależy przyszłość Ziemi. ■

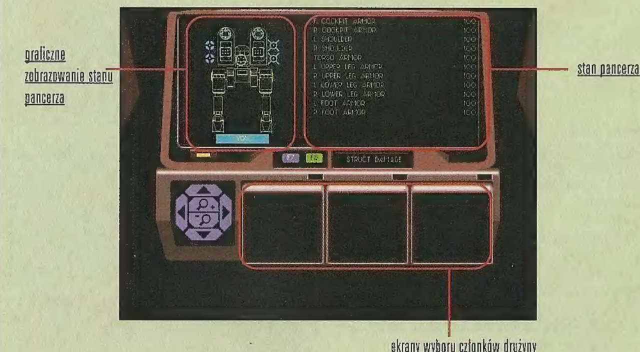
Ekran podstawowy



Ekran dowodzenia



Ekran stanu Herców



producent: Microids
platforma: PC

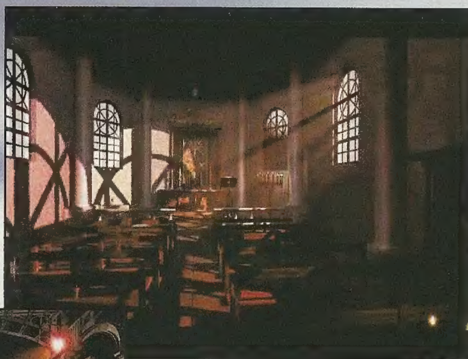
Amerzone



Zanim przystąpisz do gry, racz wysłuchać kilku uwag natury ogólne.Słuchaj uważnie wszystkich dialogów, a właściwie monologów. Zwracaj uwagę na znajdowane dokomenty i dokładnie je przeglądaj - znajdziesz w nich wiele wskazówek dotyczących rozwiązywania kłopotów. Przeszukuj kursorem każdą nową lokację - tam,gdzie możesz coś zrobić,kursor zmieni kształt. Po naszą solucję sięgaj tylko wtedy, gdy się zatniesz jak początkujący cieśla. I tyle... Przyjemnej zabawy.

Rozdział 1

Po wysłuchaniu gadki listonosza udaj się do latarni. Przed wejściem spójrz na skrzynkę i weź list, który listonosz kazał ci doręczyć mieszkańcowi latarni. Przeszedłszy przez bramę, wal prosto do latarni, a znalazłszy się wewnątrz weź młot leżący obok roweru. Potem idź na górę i wysłuchaj opowieści starego badacza, monsieur Valembois'a. Zaraz potem stary strzeli w kalendarz, zostawiając ci cały kram. Po lewej jest telefon, skorzystaj zeń, by zadzwonić do muzeum (nr znajdziesz w liście - 0346528179). Dyrektor muzeum wyjaśni ci, że Valembois nie powinien tykać tej ekspedycji nawet długim drągiem. W szafce na prawo od starego znajdziesz (wewnątrz szuflady), kolejny list rzucający nieco światła na sprawę. Podszedłszy schodami w górę trafisz przed nowe biurko z dziennikiem starego (który bardzo przyda ci się podczas gry). Wespnij się po drabinie z prawej i na końcu niewielkiego balkoniku natkniesz się na kolejny list. Możesz jeszcze pomyszkować po latarni, choć prawdę rzekłszy niewiele tu wskórasz. No, dobra. Zejdź na parter i otworzywszy klapę w podłodze zsuń się na dół. Na prawo masz przełącznik, który umożliwi ci dalszą wędrówkę. Oświetliwszy korytarz wal dalej, aż po prawej zajdziesz wejście do pomieszczenia, gdzie zobaczysz komputer. Włącz go guzikiem na ścianie, potem rusz przełącznik w szafce w prawej, a na koniec a potem na konsoli na lewo pod ekranem kompa. Weź dysk i wetknij w slot, a potem wstukaj hasło (data urodzin starego, zapisana na początku jego dziennika). Kropką potwierdź wprowadzenie hasła, a potem kliknij w zielony guzik potwierdzenia autentyczności i załaduj dane. Drzwi do trzeciego poziomu schodów są teraz otwarte. Przeszedłszy przez nie spójrz na posadzkę z prawej - znajdziesz przedmiot przypominający klucz do otwierania puszek z sardynkami - tyle, że jest znacznie większy.





Wejdź do windy, wetknij ten klucz do otworu w prawym dolnym rogu na tylnej ścianie i kliknij na dźwigni, by uruchomić windę. Kiedy winda się zatrzyma, odwróć się ku drzwiom za tobą (zamurowane) i rozwal je młotem. A potem wejdź w odsłonięty tym sposobem korytarz. Na końcu korytarza wejdź do rozległego pomieszczenia i skręć w lewo, potem podejdź przed siebie, aż dotrzesz do dźwigni. Pociągnij za dźwignię i jajo (przedmiot, znaczy, twej szczególnej troski) zostanie przetransportowane do innego pomieszczenia, na dziwaczny pojazd. Aby się doń dostać, musisz wrócić do windy. Wróć, uruchom windę i ta podjedzie na górę, gdzie wyjmij zatyczkę, uruchom windę raz jeszcze i teraz zjedź aż na parter. Wyszedłszy z windy przejdź przez drzwi, zejdź po schodach i skręć w prawo, podejdź (raz) do przodu, i znów skręć w prawo, aż zobaczysz przed sobą dźwignię (jeżeli na nią nie trafisz, łaź po prostu dookoła schodów dopóki jej nie znajdziesz). Pociągnij za windę - co uruchomi hak nad hydrolotem. No, już prawie koniec. Teraz idź do ścieżki po prawej stronie hodrolotu aż do końca i odwróciwszy się w prawo (przed zamkniętym wejściem do groty) podejdź do kolejnej windy. Podjedź nią jedno piętro wyżej. Popatrz przez teleskop - zauważysz klucz ptaków lecących pod kątem 140 stopni - co pilnie zapamiętaj. Jeżeli chcesz, możesz podjechać windą wyżej i wejść do latarni - co prawda niewiele to wniesie do rozwoju gry. Wróć do hydrolotu i wejdź doń z prawej strony. Wetknij do slotu dysk, który znalazłeś w sali kompa, kliknij na ładowanie danych i wybierz tryb samolotu. Zapytany o dane, wprowadź 140 stopni - nie zadziałało? Trudno, otwórz dziennik, ja stronie 4-tej znajdziesz dane dodatkowe (+5 stopni), którymi uzupełnij już wprowadzone (wycofaj ostatnią cyfrę (0) i wpisz 5). Kliknij w gwiazdkę, by potwierdzić. Jeżeli samolot nie wystartuje, guzik uruchamiający jest po prawej stronie ekranu. Klik i jazda! Lot jest bardzo widowiskowy...

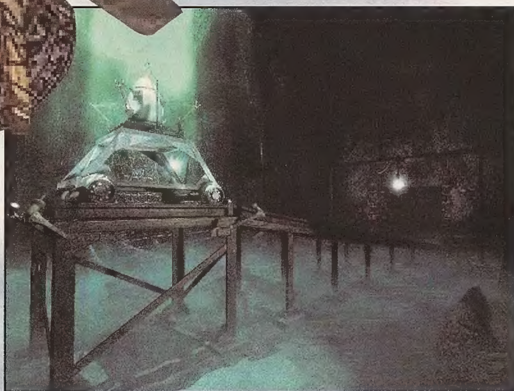


Rozdział 2

Podczas lotu zabraknie ci benzyny. Po wodowaniu zdaj się na żagle -



dwakroć przed siebie, skręć w prawo i znów trzy razy do przodu. Powinieneś natknąć się na stary hydroplan Valemboisa, przy którym leży twoja kotwiczka. Zaczep ją o kabinę, wróć do swego pojazdu i uruchom wyciągarkę. A potem wróć do zatopionego pojazdu. Wejdź do środka i zapamiętaj kurs, ustawiony nad kompem.



przestaw hydrolot w tryb żaglówki (sail). Potem, kiedy nie da się inaczej, ustaw go w tryb łodzi podwodnej. Niestety, niewprawną dłonią spowodujesz mały wypadek. Wyjdź z samolotu i pogadaj z jegomościem siedzącym na przystani. Opowie ci o uwięzionym pod wodą wielorybie i zasugeruje, że dobrze byłoby coś z tym zrobić. No dobrze... przejdź po moście na stały ląd i wejdź do wraku (przekształconego w bar), gdzie znajdziesz hełm do nurkowania i nóż (tkwi w tarczy do strzałek) na tyłach. Wyjdź i przejdź w głąb wysepki, gdzie znajdziesz zbiornik z benzyną i nieco dalej komórkę z narzędziami. Wejdź do komórki, po prawej znajdziesz kanister, a w głębi klucz maszynowy. Weź jedno i drugie i wyjdź na zewnątrz. Napełnij kanister benzyną ze zbiornika na zewnątrz i wróciwszy do swego pojazdu uzupełnij paliwo (otwór wlewowy jest na lewo od jaja). Wróć na ląd do budowli podobnej do wiatraka. Przyjrzyj się jej bliżej i pociągnij za rączkę. Teraz podejdź w górę, odwróć się do urządzenia i na lewo przekręć (po zbliżeniu) koło. Spojrzawszy na deski zobaczysz na nich końcówkę węża, przymocuj do niej hełm nurkowy. Odwróciwszy się ku wodzie zauważ rurę włożoną do wody. Odkręć kluczem kawał rury najbliższy wodzie, pociągnij za dźwignię w kompresorze, załóż hełm i daj nura pod wodę. Przejdź przed siebie (dwa razy) a zobaczysz uwięzionego w sieci wielorybcia.



Wróć do miejsca, gdzie do wbitego w dno kołka umocowano sieci. Przetnij sieci nożem uwalniając walenia. Hasta la vista, baby! Wróć do rybaka na przystani - powie ci u ukrytej gdzieś na wyspie skrzyni i da do niej klucz (do skrzyni, znaczy). Idź kierując się w lewo, obok komórki z narzędziami, i dalej, wedle rozbitego samolotu (cholernie pechowa ta wysepka), a potem między skały aż do chatki, gdzie znajdziesz skrzynię z kolejnym dyskiem. Wróć do swego pojazdu i wetknij dysk w slot, a potem wybierz tryb kotwiczki (Grapnel). Pociągnij za rączkę obok ekranu i kotwiczka pójdzie do wody. No tak, trzeba ją teraz znaleźć.
Wróć do hełmu nurkowego. Wejdź pod wodę i idź -



Wróć do swego pojazdu, włóż nowy dysk do kompa, załaduj dane, wybierz tryb helikoptera i wprowadź kurs, jaki odczytałeś na przyrządach pokładowych zatopionego pojazdu. Uruchom silnik (dźwignia z prawej) i jazda! Godzi się rzec, że ten Valembois był bardziej pomysłowy od McGyvera...

Rozdział 3

Wyjdź ze statku i idź przed siebie, dopóki nie zobaczysz zakrętu w prawo (nieco przed wrotami). Skręć w prawo i idź przed siebie, aż trafisz na cmentarz, gdzie pogadawszy z ponuro wyglądającym starym mnichem dostaniesz klucz od drzwi wejściowych do misji. Wejdź i idź na drugi koniec wioski, gdzie da ci w dziób jakiś nieznajomy żołdak. Oj... o prawach człowieka niewiele tu chyba słyszeli. Ocykasz się w ciupie - co w Ameryce Środkowej jest sytuacją pochyłą nad wyraz. Weź kubek z ławy i przy jego pomocy złap karalucha na ścianie po lewej i przy drzwiach. Karaluch niczym byk! Przez dziurę w dole drzwi możesz zobaczyć butelkę gorzały. Wrzuć do butli karaluszka z kubka i poczekaj, na efekt. Piorunujący, nieprawdaż? Weź klucze oszołomionemu bananowcowi, otwórz drzwi i wyjdź z celi. Po prawej zobaczysz jeepa, weź zeń linę i kanister. Potem wróć na centralny placyk wioski, do studni. Przywiąż linę do kołowrotu i spuść się w dół. Psiakość, ciężka jest dola ekologa... Na dnie studni idź przed siebie, aż w dość obszernym pomieszczeniu znajdziesz miecz. Na razie idź dalej, odważnie w mrok, aż trafisz na drabinę. Do góry, i na środek kościółka, a potem przed ołtarz. Psiakość, kolejny starszy pan na twoich oczach wyciąga kopyta. Co jest? Po prawej (patrząc w stronę ołtarza) masz Biblię, otwórz ją i wyjmij z niej klucz, którym posłuż się do otwarcia ołtarza. W ołtarzu znajdziesz dysk do kompa i list z wyjaśnieniami. Ciekawe rzeczy można znaleźć w tych latynoskich kościółkach... wróć - przez konfesjonał - do podziemnego przejścia. Do pojazdu możesz powrócić na dwa sposoby - przez studnię i wioskę, albo nie dochodząc do studni spójrz w lewo, na posąg. Wetknij mu miecz w łapę, pociągnij za miecz i otwórz kratę w prawej. Podziemnym przejściem trafisz na cmentarzyk, skąd łatwo już dostaniesz się do swego pojazdu. Wetknij dysk w kompa, wlej benzynę z kanistra do zbiornika paliwa (na lewo od jaja) wybierz tryb ślizgacza (glider) i uruchom silniki.

Rozdział 4

Kolejny przystanek. Wyjdź i nie zaglądając do chatki na pomoście, idź dalej w las. Znajdziesz jeszcze jedną





chatkę, wewnątrz niej zaś kolejny kanister z benzyną i list z wyjaśnieniami. Wróć do hydrolotu, uzupełnij paliwo i płyń dalej. Trafisz w miejsce, gdzie jakieś osobliwe stwory blokują ci drogę. Przepłosz je dźwiękiem syreny (guzik jest pod dźwignią uruchamiającą kotwiczkę z wyciągarką. Ruszaj do przodu i spory bawół (dziwaczny jakiś) uszkodzi ci pojazd. Skręć w lewo i kliknij ku przodowi - komp powie ci o uszkodzeniu silnika. No dobra, masz kotwiczkę. Przejdź w tryb kotwiczki (grapnel) i zacznij zaczepiać ją o skały (Wizerunek kotwiczki na kolejną skałę i pociągnij za rączkę wyciągarki). Trafisz w końcu do miejsca, gdzie pozornie nie ma o co zaczepić kotwiczki. No to strzel w taplającego się rozkosznie bawołu. Pociągnie jak motorówka. Ale, ale, trzeba odzyskać kotwiczkę. Wyjdź z pojazdu i wal przed siebie, aż zobaczysz ścieżkę skręcającą w lewo. Wejdź do dżungli i połaź trochę, aż znajdziesz łuk z usypiającymi strzałkami. Wróć do bawołu i uśpij bydlę strzałą, a potem weź kotwiczkę i wróć z nią do pojazdu. Ruszaj dalej. Po pewnym czasie znów zatrzymają cię jakieś osobliwe - a złośliwe - stwory, które będą ci uporczywie odczepiały hak kotwiczki. No, dobra, coś trzeba z nimi zrobić. Wyjdź z pojazdu i idź przed siebie, aż trafisz na miejsce, gdzie mieszka Małe Skalne Plemię (wedle określenia Kiplinga) czyli dzikie pszczoły. Na ziemi leżą dwa patyczki (jeden z lewej, drugi, mniejszy, z prawej). Potrzyj większy mniejszym, aż buchną płomienie a dym rozjuszy pszczoły. Denerwujące cię stwory zwieją, gdzie pieprz rośnie, ty zaś wróciwszy do pojazdu kontynuuj podróż - aż trafisz na kolejny pomost nad rzeką.

Rozdział 5

Weź jajo i wyjdź z pojazdu. Ruszaj w lewo i idź ścieżką aż do wioski. Znajdź chatkę ze stolikiem i drzwiami na tyły. Zajrzyj do szuflady stolika, gdzie natrafisz na dyskietkę, po czym wyjdź tylnymi drzwiami. Z lewej zobaczysz drzewo, z którego kliknięciem możesz zrzucić kokos. Weź orzech i ruszaj przed siebie, po czym skręciwszy w lewo idź aż do jaskini. Wejdź do jaskini i z ziemi podnieś czerwonego insekta. Potem idź dalej aż do drabiny, wespnij się na nią i spójrz na wodne koło otwierające śluzę, dzięki której wszystko w wiosce działa pięknie i ekologicznie. Obróć koło. Wracając do wioski patrz na prawo - nie opodal wejścia do jaskini powinieneś znaleźć kwiatki. Wróciwszy do wioski poszukaj machiny z młotem do tłuczenia orzechów. Zmiażdż orzech i weź misę z kokopastą. Odszukaj drugą machinę, rozetrzyj w niej kwiatki i weź drugą misę. Powinieneś mieś teraz dwie misy, robala i jajo. Musisz teraz odszukać miejscową piękność i dać jej w następującym porządku co następuje - zielona pastę, białą pastę i robala. Tambylcza dziewoja odstawi rytualik nad jajem, które będziesz mógł zabrać znów do swego pojazdu i złożyć je na jego stanowisku. Wyjdź z pojazdu i odwróć się w prawo, a potem podejdź do przodu. Wokół dźwigni owinął się wąż. Kliknij na wężu, pojawi się dziewoja, która odwoła gada. Pociągnij za dźwignię i wróć do hodrolotu, a potem rusz nim do przodu. Hydrolot zajmie miejsce w podnośniku. Aktywuj windę (na prawo i pociągnij za dźwignię. Po zatrzymaniu pojazdu, powtórz czynność.

Rozdział 6

Weź jajo, a potem przejdź do drabiny wiodącej do nadrzewnej chatki. W chatce znajdziesz niewielki worek, będzie ci potrzebny. Zejdź ponownie na bagna i ruszaj ku tyce, która ma na szczycie coś podobnego do głośnika. Kliknij na nim i ujrzysz zbliżenie trzech szczebli (jakby), wystających z tyki.



Weź worek i kliknij na trzecim szczeblu (od dołu) - w oddali pojawi się żyrafowate stworzenie. Idź w jego stronę, a potem ścieżką, aż dotrzesz do kolejnego głośnika. Kliknij tym razem na drugim szczebelku i znów pogoń za pojawiająca się żyrafą - teraz jednak trzeba ci będzie trochę pokluczyć. Wróć na polankę, choć nie aż do hydrolotu. Jeden krok na zewnątrz, potem skręt w lewo, trzykrotnie naprzód i powinieneś trafić na skacząca z liścia na liść żabę. Teraz skieruj się pomiędzy dwa drzewa i znów około 9ciu-10ciu razy do przodu (niekiedy szlak będzie lekko zbaczał w prawo). W końcu trafisz na zwaloną chatkę obok trzeciego głośnika. Kliknij na najwyższym szczeblu, by przywołać żyrafowate stwory. Wybierz osiodłanego, potem ruszaj do przodu i wespnij się po drabinie, aż w końcu trafisz na linowy most. Przejdź na drugą stronę.

Rozdział 7

Idź prze siebie, aż się znajdziesz wewnątrz świątyni. Pogadaj z generałem. Masz ci los, kolejny sztywniak. Weź jego (złote) medale, skręć w lewo, obróć koło (pełny obrót), i wyjdź ze świątyni i zejdź po schodach. Odwróciwszy się w tył powinieneś zobaczyć niedawno otwarte drzwi. Przejdź przez nie i skieruj się w dół na lewo. Na dole powinien być kocioł i urządzenie do podniesienia misy z kotła. Włóż w kocioł medale generała i opuść je w dół. Potem weź odlany z nich klucz. Otwór na klucz jest w ścianie z lewej i w głębi. (Drzwi z występami - klucz wkładasz w przecięcie trzech linii). Znalazłszy go włóż klucz i obróć (pełny obrót). Wróć schodami w górę, skręć w lewo i usiądź w szybowcu. Po aktywacji szybowca polecisz sobie w siną dal, ale skończyszz w kraterze wulkanu (nie ma co, udało ci się!). Skręć w lewo, idź dwakroć przed siebie i trafisz na jaskinię. Wejdź do niej i skieruj się ku tronowi. Połóż na nim jajo, a po chwili (obejrzawszy krótką animację) weź je z powrotem i wyjdź z jaskini. Idź w lewo i po przejściu paru kroków powinieneś (po prawej) trafić na coś, co przypomina martwego ptaka (weź go), nie opodal sadzawki lawy. Skieruj się w lewo, aż trafisz na kawał twardego gruntu wysuniętego daleko nad krater. Połóż na jego końcu jajko, na nim martwego ptaka i poczekaj, aż się coś wykluje... Koniec!

Gdybyś się zastanawiał, czemu ci doradzamy wyczynianie tak dziwacznych rzeczy, to pozwól sobie zwrócić uwagę, że gdybyś czytał dziennik Valemboisa, sam byś się tego domyślił...

Simkin.



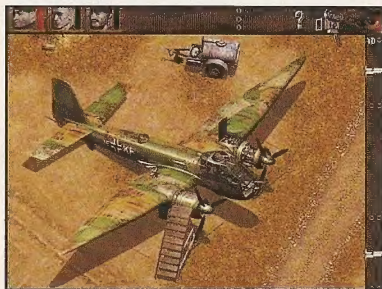
producent: EIDOS
platforma: PC

Commandos: Behind the Call of Duty

Commandos: Behind Enemy Lines była niewątpliwie dobrze sprzedającą się grą, która weszła na rynek jak burza. Teraz jej autorzy powracają w chwale, przynosząc ze sobą osiem nowych, jeszcze trudniejszych misji. W niniejszym tekście znajdziesz informacje, które pomogą ci w przejściu każdej z nowych misji. Dowiesz się też, w jaki sposób używać nowego sprzętu i broni.

Co nowego?

C: BtCoD oprócz nowych misji zawiera również nowy sprzęt i umiejętności dla twoich żołnierzy. Myślę, że przyda się ich krótkie omówienie - pamiętaj, że od ich wykorzystania często zależeć może powodzenie misji.



Ogłuszanie przeciwników

Tiny może ogłuszać wrogich żołnierzy gołymi rękoma. Treads używa do tego celu pałki, a Spooky chloroformu. Żołnierz będzie nieprzytomny tylko przez pewien okres czasu. Kiedy dojdzie do siebie, od razu podniesie alarm. Dlatego ogłuszanie jest rozwiązaniem na krótką metę.

Kajdanki

Po ogłuszeniu wroga przez któregoś z twoich żołnierzy Tiny albo Spooky mogą użyć kajdanek do unieruchomienia go. Wróg skuty kajdankami nie będzie mógł się poruszać i co ważniejsze, nie będzie wydawał z siebie żadnych dźwięków (kajdanki z wbudowanym kneblem). Dlatego dobrym pomysłem jest zakuwanie w kajdanki każdego ogłuszonego przeciwnika - dzięki temu nie będzie on miał możliwości wezwania pomocy.

Hangar (?)

Po ogłuszeniu wrogiego żołnierza Spooky może zabrać jego mundur i używać go jako przebrania. Może on mieć przy sobie więcej niż jeden mundur, a gracz może decydować, którego Spooky ma aktualnie używać.

Marionetka (Puppet)

Aby kontrolować żołnierza, który jest nieprzytomny i skuty za pomocą kajdanek, możesz używać komendy 'puppet'. Kontrolujący komandos może wtedy kierować skutym przeciwnikiem i używać go odwracania uwagi innych żołnierzy - tak długo, jak długo ofiara pozostaje w zasięgu wzroku komandosa i nikt nie widzi naszego żołnierza. Jeśli kontrolowany przeciwnik wyjdzie z zasięgu wzroku komandosa, ucieknie i zacznie wołać o pomoc.

Paczka papierosów

Papierosy mogą być używane jako przynęta, która może odciągnąć żołnierza z jego posterunku lub patrolowanego obszaru. Jeśli rzucisz paczkę fajek na ziemię na tyle blisko, że wróg ją zauważy - i będzie miał możliwość oddalenia się od posterunku - prawdopodobnie podejdzie do niej i podniesie ją. Po tym wróci na swój posterunek. Używaj papierosów jako przynęty do wyciągania wrogów z ich stanowisk - odciągaj ich w takie miejsce, gdzie będziesz mógł ich zabić lub ogłuszyć. Twoi komandosi nie zaczynają gry z papierosami. Możesz jednak zabrać je matrwym przeciwnikom, jeśli kursor zmieni się w opakowanie po najechaniu na ciało. Jeśli ogłuszony żołnierz ma przy sobie papierosy, Tiny sam mu je zabierze, gdy będzie go skuwał. Fajki możesz też podnosić z ziemi tak samo jak inne przedmioty.

Kamień

Każdy z twoich komandosów może rzucić kamień w określone miejsce. Jeśli upadnie on w pobliżu wrogiego żołnierza, ten na pewno popatrzy w tym kierunku. Rzucając kilka kamieni możesz zmusić przeciwnika do opuszczenia jego posterunku, aby sprawdzić, co się dzieje. Jeśli trafisz żołnierza kamieniem - obróci się on w kierunku rzucającego. Jeśli rzucisz w niego kilka razy, prawdopodobnie podejdzie do ciebie.

Karabin

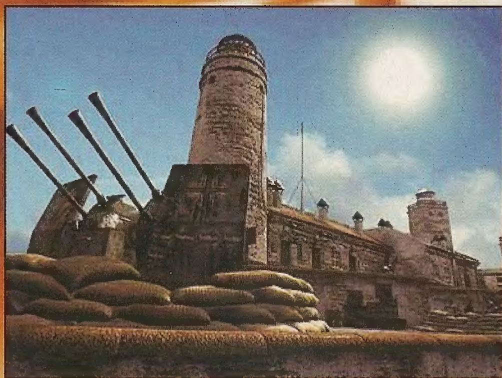
Tread nosi ze sobą karabin Lee-Enfield. Broń ta ma dużo większy zasięg niż pistolet i może zabić jednym strzałem. Minusem jej jest jednak hałas, jaki wydaje przy strzale - jest słyszany na dość dużym obszarze. Karabin trzeba też przeładować przed każdym strzałem, a to zajmuje kilka sekund. Jeśli hałas nie jest problemem, Tread może ukryć się za jakąś osłoną i likwidować wrogich żołnierzy jednego po drugim. Po każdym strzale każ mu się położyć, żeby był trudniejszy do trafienia dla przeciwników.

Misja Pierwsza: Dying Light

Cel: Wysadzić antenę, latarnie morską i wszystkie pięć stanowisk działek przeciwlotniczych.
Drużyna: Green Beret, Sniper, Marine, Sapper.

Faza 1: Oczyszczanie doków.

Aby móc bezpiecznie wylądować wszystkimi komandosami, musisz oczyścić doki z niemieckich żołnierzy. Najpierw jednak będziesz musiał wyeliminować strażnika, który widzi praktycznie całe doki. Każ Fins'owi wiosłować kawałek na zachód, tak żeby Duke mógł zabić żołnierza koło anteny za pomocą karabinu snajperskiego. Teraz wróć na miejsce startu. Każ Fins'owi ubrać się w sprzęt do nurkowania i popłynąć do drabinki w doku.



Kiedy jeden z żołnierzy odwróci się i zacznie wchodzić na wzgórze, inny zacznie iść w stronę dźwigu, Fins musi rzucić kamieniem na zachód od żołnierza koło drabiny, wspiąć się na nią i harpunem załatwić operatora karabinu maszynowego. Następnie każ mu pobiec za idącym żołnierzem, potem wróć i harpunem załatw tego przy drabinie. Wróć do drabiny i każ komandosowi czołgać się, aby go ukryć. Kiedy ostatni żołnierz wróci, aby zbadać co się dzieje z jego kolegami, załatw go harpunem. Teraz dok jest już czysty, Fins może włożyć na siebie strój do nurkowania i wrócić na łódkę. Podpłyń nią do doku i każ wszystkim wejść po drabinie. Upewnij się, że wszyscy są schyleni, tak żeby nikt ich przypadkiem nie zauważył. Na koniec Fins musi spuścić powietrze z pontonu i schować go



do plecaka. Tiny, Fins i Inferno muszą zabrać wszystkie papierosy z ciał zabitych żołnierzy.

Faza 2: Dziedziniec Główny

Wyślij Tiny'ego, żeby wczołgał się na wzgórze. Umieść wabik (decoy) na rogu ścieżki poniżej działa przeciwlotniczego. Ukryj się za działem i rzuć paczkę fajek w pobliże drogi, którą chodzi żołnierz - odwróci to jego uwagę. Uaktywnij wabik, idź za żołnierzem i zabij go nożem, gdy będziesz pewien, że nikt tego nie widzi. Teraz wejdź na wzgórze Duke'm - jego zadaniem będzie zastrzelenie żołnierza stojącego na okrągłym budynku - musi zrobić to w momencie, kiedy nikt inny tego nie widzi. Teraz rozkaż Inferno, żeby umieścił pułapki koło ściany, na południowy wschód od żołnierza na schodach. W tym czasie Tiny musi umieścić wabik koło drzwi do baraków. Gdy obydwaj (Tiny i Inferno) dobrze się schowają, możesz uaktywnić wabik, który wciągnie żołnierza w pułapkę.

Teraz przyprowadź na wzgórze Finsa i ukryj go poniżej żołnierza stojącego na schodach. Niech Tiny rzuci kamień na północ od strażnika, a Fins szybko go zlikwiduje. Teraz Tiny powinien zabrać ciało i ukryć je na dole schodów. Na dziedzińcu bądź bardzo ostrożny: chodzi tu wielu żołnierzy, którzy mogą obserwować wiele miejsc na raz. Niech Tiny wczołga się na schody i ukryje za skrzyniami. Kiedy obok skrzyń przejdzie żołnierz, każ swojemu komandosowi czołgać się za nim i, gdy wyjdziesz z za-



sięgu wzroku innych, wstań, podbiegnij do niego i ogłusz go pięścią. Szybko zakuj go w kajdanki i przenieś ciało za działo koło latarni. Teraz za skrzyniami ukryj Finsa - pomóż mu w tym, każąc Tiny'emu rzucać papierosy w pobliże działa, aby odwrócić uwagę przeciwnika. Kiedy facet podejdzie po fajki, Fins powinien poczołgać się za nim i zlikwidować go strzałem z harpuna - tak blisko działa, jak to możliwe. Następnie Duke powinien opuścić dziedziniec i zlikwidować kolejnego żołnierza stojącego na okrągłym budynku.

Teraz Fins podchodzi do skutego żołnierza i przejmuje kontrolę nad nim. Każ iść więźniowi w stronę dwóch żołnierzy stojących koło anteny - za nim powinien czołgać się Fins. Trzymaj więźnia koło baraków w czasie, gdy Fins będzie wchodził na rampę, pozostając tak daleko po prawej stronie, jak to tylko możliwe. Następnie ostrożnie rusz Finsa w lewo, aż będzie widział teren zaraz na lewo od żołnierza stojącego koło drzwi. Wyślij więźnia, aby odwrócił jego uwagę. Poczekaj, aż przeciwnik podejdzie do przodu, i gdy będzie odwrócony do ciebie tyłem, podbiegnij i zabij go harpunem. Następnie zabij żołnierza koło drzwi. Zakuj więźnia jeszcze raz i zostaw go przy drzwiach. Ostatnią rzeczą, którą musisz zrobić w tej fazie misji, jest odpowiednie rozmieszczenie ładunków wybuchowych. Rozkaż Inferno rozstawić je tak, żeby zlikwidowały wszystkie



baraki oraz wszystkie - oprócz dwóch na dolnym dziedzińcu i jednego koło okrągłego budynku - działa przeciwlotnicze. Ładunki wysadzą baraki oraz działa, jeśli zostały dobrze umieszczone.

Faza 3: Dolny dziedziniec

Znowu pora na Tiny'ego. Wyślij go na dół schodów i każ schować się za skrzyniami koło beczek na niższym poziomie. Rzuć kilka papierosów pomiędzy beczki i stojącego żołnierza. Zabij dwóch wrogów na dolnym dziedzińcu zanim ruszysz dalej.

Faza 4: Ucieczka

Po upewnieniu się, że wszyscy twoi ludzie są odpowiednio daleko od ładunków wybuchowych, możesz je zdetonować jeden po drugim. Wysadzając baraki likwidujesz problem ewentualnych posiłków dla przeciwnika. Teraz zlikwiduj wszystkich pozostałych żołnierzy i rozkaż Tiny'emu zniszczyć pozostałe działa przy użyciu beczek. Duke musi zostawić w magazynku co najmniej jeden pocisk, aby zniszczyć nim jedną z min na plaży na południu. Dzięki temu Fins będzie mógł wyprowadzić drużynę z miejsca akcji. Użyj pistoletu na najbliższej minie, aby zrobić przerwę na tyle dużą, żebyś mógł rozłożyć ponton.

Misja Druga: The Asphalt Jungle

Cel: Uwolnienie dowódcy partyzantów Dragisa Skopje zanim pluton egzekucyjny go rozstrzela.
Drużyna: Green Beret, Driver, Spy.

Faza 1: Mundur dla Spooky'ego

Na początku misji twoi ludzie nie mają zbyt wielkiego pola do manewru. Dlatego Tiny jak najszybciej powinien zabrać się do roboty. Poczekaj, aż patrol na ulicy zacznie iść w przeciwnym kierunku. Gdy samotny żołnierz osiągnie punkt wysunięty najdalej na wschód i odwróci się, podbiegnij do niego i ogłusz go pięścią. Szybko zakuj go w kajdanki i zanieś w miejsce, w którym rozpoczynałeś misję. Spooky może zabrać jego mundur i ubrać go na siebie. Ponieważ jest to mundur szeregowca, Spooky będzie musiał trzymać się z daleka od oficerów i sierżantów, jako że są oni w stanie odkryć jego prawdziwą tożsamość. Dowódca patrolu jest sierżantem, więc trzymaj się z dala od jego pola widzenia.

Poczekaj, aż patrol zawróci i zacznie iść w stronę twojej grupy, potem zawróci ponownie i znów pójdzie w przeciwnym kierunku. Jak najszybciej wyślij Spooky'ego na wschodni kraniec mapy, w pobliże żołnierza, który pilnuje wejścia do baraków. Nie zabijaj go na razie. Musisz poczekać, aż strażnik zoo - w niebieskim mundurze - podejdzie do drzwi. Kiedy zrobi to i obróci się aby odejść, daj żołnierzowi śmiertelny zastrzyk, a strażnika zoo uśpij chloroformem i zakuj w kajdanki. Zabierz jego uniform - żaden Niemiec nie będzie ci sprawiał problemów, gdy będziesz miał na sobie niebieski mundur.

Teraz Spooky może spokojnie podejść do dwóch żołnierzy stojących w pobliżu i otruć ich. W czasie gdy Spooky oczyszcza teren koło baraków, Tiny i Tread powinni przekraść się w te okolice. Poczekaj, aż patrol skręci na zachód, i podbiegnij aż do drzwi do baraków. Zabierz fajki z ciał i przygotuj się do następnej fazy misji.



Faza 2: W Zoo

Wyślij Spooky'ego, aby odwrócił uwagę żołnierzy stojących przy bramie Zoo. Następnie, gdy patrol będzie szedł w kierunku wschodnim, poleć Tiny'emu, aby pobiegł na



zachód wzdłuż ściany Zoo. Każ mu czekać za rogiem, aż znajdujący się w pobliżu żołnierz zacznie iść w przeciwnym kierunku. Wtedy podbiegnij do niego i zlikwiduj go za pomocą noża. Gdy Tiny znajdzie się już za bramą, Spooky może teraz przejść przez teren Zoo i zbliżyć się do żołnierza stojącego przy wybiegu dla lwów. Załatw go chloroformem i zakuj w kajdanki, a następnie ukryj go dobrze przy małym budynku. Podejdź do północnej bramy i otruj wszystkich żołnierzy w północno zachodniej części zoo - włączając w to faceta na dachu baraków.

Teraz Tiny powinien przejść przez ścianę do wybiegu dla lwów i trochę je poobserwować. Jeden siedzi zazwyczaj na platformie po lewej, jeden w środku, a jeden krąży po wybiegu. Poczekaj, aż dwa pierwsze nie będą patrzyły na Tiny'ego, a trzeci będzie się oddalał - koło prawej krawędzi wysepki, znajdującej się na środku. Wtedy szybko



podbiegnij do drabiny przy platformie na której stoisz, zejdź na dół i przebiegnij przez wybieg do drabiny po drugiej stronie.

Spooky będzie potrzebował trochę pomocy w wyeliminowaniu ostatnich żołnierzy w tej fazie misji. Wyślij czołgającego się Tiny'ego do północnej bramy, a następnie w pobliże baraków. W czasie gdy Spooky będzie odwracał uwagę żołnierza stojącego na północny wschód od baraków, Tiny powinien umieścić wabik nieco na południe od drzewa stojącego na terenie Zoo. Następnie Tiny musi wyczołgać się w miejsce, gdzie nie będzie widoczny. Uaktywnij wabik i rozkaż Spooky'emu zakończyć konwersację ze strażnikiem. Wabik powinien odciągnąć żołnierza od normalnej trasy patrolu, a przy okazji z pola widzenia innych żołnierzy. Każ Spooky'emu iść za nim i otruć go. Następnie zabierz ciało i zostaw je przed barakami, Tiny w tym czasie powinien zabrać wabik, a następnie ukryć się w pobliżu żołnierza zakutego w kajdanki.

Faza 3: Uwolnienie przywódcy partyzantów

Teraz nadszedł czas na wysłanie Spooky'ego na teren ogrodów. Znajduje się tam bardzo dużo żołnierzy i jeden patrol składający się z trzech ludzi. Otruj dwóch żołnierzy na północy i jednego koło wagonu - ukryj ich ciała. Teraz każ Tiny'emu użyć komendy 'puppet' na skutym żołnierzu i każ mu odwrócić uwagę żołnierza chodzącego w pobliżu. Tiny musi się za nim czołgać - ale uważaj, żeby nie przechodzić przez drogę, tam mogą cię zauważyć. Teraz Spooky może podejść do samotnego żołnierza na zachodzie i otruć go, kiedy nikt nie będzie patrzył. W tym miejscu nikt nie zauważy ciała, więc możesz je tam zostawić. Spooky powinien teraz wyjść z ogrodu i podejść do żołnierza w pobliżu tego, którego uwaga jest odwrócona. Gdy nikt nie będzie patrzył, otruj strażnika, a następnie jego kolegę. Z kolei poprowadź kontrolowanego żołnierza z powrotem za chatkę i znów zakuj go w kajdanki.

Teraz Spooky musi zabić dwóch żołnierzy chodzących po ogrodzie, a następnie odwrócić uwagę patrolu, gdy Tiny będzie ukrywał ciała. Następnie wyślij Tiny'ego, aby uratował Skopje'go, który czeka na rozstrzelanie. Ponieważ wszyscy żołnierze celują w niego, Tiny może po cichu zabić nożem każdego z nich. Wyślij Skopje'go do północnej bramy i każ mu czekać koło zachodniego baraku na przygotowanie ewakuacji. Tiny musi teraz ukryć wszystkie ciała leżące koło klatek.

Faza 4: Ucieczka

Wyślij Tiny'ego w pobliże stanowiska karabinu maszynowego, pomóż mu w tym, używając Spooky'ego do odwrócenia uwagi patroli koło bramy. Ukryj ciało tam, gdzie ukryłeś pozostałe. Teraz każ Tiny'emu wczołgać się w miejsce, gdzie leży martwy słoń. Umieść wabik koło ściany - po przeciwnej stronie do stojącego żołnierza. Przejdź koło słonia, uaktywnij wabik i szybko ukryj się w słoniu. Kiedy



żołnierz przejdzie obok zwłok - w stronę wabika - wyskocz i zabij go nożem. Zostaw ciało i zakradnij się za plecy żołnierza koło bramy - zabij go i ukryj ciało.

Poczekaj, aż patrol na ulicy zacznie robić następną rundkę, i gdy skieruje się znowu na wschód, każ Thread'owi przejść przez główną bramę i razem z Tiny'm podczołgać się do ciężarówki. Na razie nie każ im wsiadać - zrób to dopiero wtedy, gdy żaden patrol nie będzie patrzył w tym kierunku. Gdy już wsiądą, pokieruj ciężarówką w stronę północnej bramy, zabierz przywódcę partyzantów i Spooky'ego, a następnie opuść teren akcji.

Misja Trzecia: Dropped Out Of The Sky

Cel: Wydobyć urządzenia nawigacyjne z bomby HS-293 i opuścić niemiecki obóz.
Drużyna: Green Beret, Sniper, Driver.

Faza 1: Do rzeki

Wioska pełna jest niemieckich żołnierzy. Twoja drużyna - zanim ruszy dalej - musi wydostać się z kościoła i oczyścić wieś. Zacznij z Tiny'm. Poczekaj, aż patrol przejdzie obok i uda się na zachód, a samotny żołnierz w pobliżu skieruje się na wschód. Wyskocz z drzwi, pobiegnij za nim i zabij go nożem. Zanieś ciało w północno wschodni róg mapy - za kościół. Poczekaj, aż patrol wykona obchód i znowu ruszy na zachód - wtedy biegnij na południe. Gdy następny żołnierz skieruje się na wschód, rzuć koło niego kamień tak, żeby obrócił się na zachód. Szybko podbiegnij i zlikwiduj go używając noża - ciało ukryj tam, gdzie leży pierwsza ofiara.

Ukryj Tiny'ego koło ciał i pozwól działać Duke'owi. Poczekaj, aż patrol przejdzie koło drzwi kościoła i skieruje się na wschód. Wtedy wyjdź z budynku, wyciągnij karabin snajperski i zlikwiduj patrol z jego pomocą. Strzelaj jak najszybciej i likwiduj żołnierzy od końca tzn. poczynając od tego, który jest najbliżej ciebie. Jeśli zrobisz to odpowiednio szybko, żaden z nich nie zdąży podnieść alarmu. Teraz Duke może schować się z powrotem do kościoła, a w tym czasie Tiny ukryje ciała. Następnie będzie musiał wyeliminować resztę żołnierzy na tym terenie, używając wabika i papierosów, aby wciągnąć ich w pułapkę.

Teraz nadszedł czas na oczyszczenie północnego brzegu rzeki. Tiny może użyć wabika, aby zwabić żołnierzy na drabinę, gdzie będzie mógł ich zabić. Gdy wykończysz już w ten sposób wszystkich, których dało się zabić, zejdź na dół po drabinie i zaczaj się za plecami żołnierza. Gdy będziesz pewny, że nikt nie patrzy, zabij go nożem i zejdź jeszcze niżej, gdzie z pomocą papierosów zabijesz jeszcze dwóch żołnierzy.

Faza 2: Dolny obóz

Wyślij czołgającego się Tiny'ego przez bród na rzece. Gdy będzie już po drugiej, stronie każ mu - na płyciźnie - wstać i skierować się na wschód. Użyj wabika i papierosów, aby wywabić trzech żołnierzy z posterunków, i zabij ich. Ciała ukryj w pobliżu wschodniego końca rzeki. Następnie zajmij się kolejnymi dwoma, stojącymi koło namiotów. Udaj się w kierunku żołnierza kręcącego się po ruinach. Umieść wabik po drugiej ich stronie - na wschód od strażnika. Gdy ten zatrzyma się, żeby popatrzyć na wabik, podbiegnij do niego i zakończ jego żywot za pomocą zimnej stali. Zostaw ciało w takim miejscu, żeby zauważył je żołnierz koło bomby. Kiedy podejdzie sprawdzić co się dzieje, zabij go i obydwa ciała dobrze ukryj.



W czasie gdy Tiny zabija, przeprowadź Duke'a na drugą stronę rzeki. Ustaw go koło skały, przy zakręcie rzeki, w pobliżu namiotów. Z tego miejsca możesz zastrzelić żołnierza na dachu ruin. Następnie Duke może ukryć się w jednym z namiotów i odpocząć. Do akcji znów wkracza Tiny - zabij wszystkich żołnierzy w dolnej części obozu - oprócz patrolu i żołnierza na schodach.

Faza 3: Górny obóz

Przyszedł teraz czas na wysłanie Tiny'ego na górę - musi wspiąć się po klifie na wschód od ruin. Zabij tutaj wszystkich żołnierzy z wyjątkiem operatora karabinu maszynowego. Następnie zabij Niemców stojących na schodach do dolnego obozu. Po tym Tiny może odpocząć, a do roboty zabierze się Duke. Poprowadź go do górnego obozu. Dalej każ mu się czołgać na północ, aż będzie mógł zastrzelić żołnierza po drugiej stronie rzeki. Zlikwiduj go i wróć do namiotu. Teraz na twojej drodze pozostało jedynie dwóch żołnierzy pilnujących mostu. Tiny może podejść do nich z tyłu, poczekać aż nie będą się na siebie patrzyć i szybko zabić obydwu za pomocą noża. Teraz droga jest czysta - w czasie gdy Tiny wróci do bomby, aby wyciągnąć urządzenia nawigacyjne, Tread może w końcu wyjść z kościoła i poprowadzić ciężarówkę przez most. Gdy będzie na miejscu, wpakuj do wozu Tiny'ego i Duke'a po czym odjedź na północny wschód.



Misja Czwarta: Thor's Hammer

Cel: Zniszczenie działa i pociągu pancernego.
Drużyna: Green Beret, Sniper, Sapper.

Faza 1: Początek

Na dobry początek tej misji Tiny musi zabić trzech żołnierzy kręcących się na wschód od pozycji startowej. Użyj wabika i papierosów, aby wciągnąć ich w pułapkę.

Faza 2: Czyszczenie Terenu

Każ Tiny'emu czołgać się w kierunku wschodnim - tam, gdzie koło narożnika stoi pojedynczy żołnierz. Zatrzymaj się i ukryj na lewo od dwóch zwojów kabli. Gdy przejdzie obok ciebie patrol i pójdzie na północ, wyślij Tiny'ego na drugą stronę ściany - przez wyrwę. Rzuć kilka papierosów w pole widzenia strażnika. Pozwól mu je podnieść i, gdy obróci się do ciebie plecami, podbiegnij i zabij go nożem. Podnieś ciało, zanieś je kawałek na zachód i ukryj za zwojami kabli. Gdy patrol przejdzie koło ciebie po raz kolejny, znów wejdź za ścianę i ustaw wabik koło środka ściany - przy krawędzi mapy. Następnie rzuć kilka papierosów, aby przyciągnąć strażnika stojącego kawałek na wschód od tego miejsca. Poczekaj, aż podniesie papierosy i uaktywnij wabik. Ukryj się za wschodnią ścianą i zabij strażnika, gdy podejdzie. Wyłącz wabik, ukryj ciało i powtórz operację dla drugiego żołnierza.



Faza 3: Pociąg Pancerny

Teraz trudniejsza część zadania. Musisz przeczołgać się przez wyrwę w ścianie - koło żołnierzy - ale uważaj, żeby nie zauważył cię żaden ze strażników koło pociągu. Najlepszym sposobem jest ukrycie się w odpowiednim momencie w małym domku na zachodzie i wyjście z niego, gdy obok przejdzie patrol. Wyczołgaj się z domku i podjedź prawie na krawędź pola widzenia żołnierza koło pociągu. Gdy ten obróci się i pójdzie w swoją stronę, podczołgaj się do kolejnego żołnierza koło ściany. Teraz poczekaj, aż nikt nie będzie się patrzył, i szybko rzuć kilka papierosów za innego żołnierza koło ściany - od razu się połóż. Jak tylko pierwszy żołnierz podejdzie po fajki, podczołgaj się za nim i zabij go, a następnie jego kolegę.



Musisz działać szybko albo zostaniesz złapany. Podnieś ciała i zanieś je na wschód - schowaj pomiędzy kupkami śmieci - gdzie nikt nie patrzy.

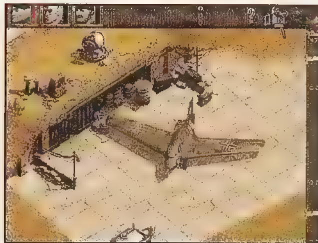
Ustaw wabik na południowy wschód od ciał i użyj papierosów, aby wciągnąć dwóch żołnierzy za ścianę - tam ich zabij. Teraz poczekaj, aż patrol zrobi kolejną rundkę. Następnie wyślij Tiny'ego, aby ukrył się za wagonami na wschód od pociągu. Kiedy przejdzie obok niego samotny żołnierz, podbiegnij i zabij go. Ukryj ciało tam, gdzie ukryłeś dwa poprzednie. Gdy teren będzie już czysty, możesz kazać Duke'owi i Inferno przyczołgać się tutaj, oczywiście unikając patroli.

Teraz musisz wyeliminować patrol. Poczekaj, aż znowu zrobi całą rundkę i zawróci. Następnie każ Duke'owi wykończyć wszystkich patrolujących żołnierzy z karabinu snajperskiego. Pamiętaj, aby zacząć od tego ciągnącego się z tyłu, i dalej po kolei - tak, żeby żaden z nich nie zauważył śmierci kolegów. Musisz strzelać szybko, żeby strażnicy nie podnieśli alarmu. Kiedy obszar będzie już czysty, możesz umieścić ładunki wybuchowe. Inferno musi położyć jeden w środku wagonu z otwartymi drzwiami, a drugi koło drugiego wagonu. Teraz każ Tiny'emu ustawić jedną beczkę koło otwartych drzwi i dwie inne koło drugiego ładunku. Nie wysadzaj ich na razie.

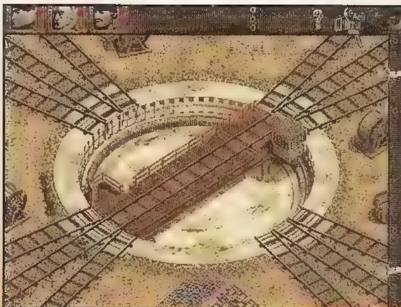
Faza 4: Zniszczenie Działa

Żołnierz patrolujący teren na północy jest twoim kolejnym celem. Zwróć uwagę na to, jakie obszary może on zauważyć na trasie swojego patrolu. Następnie każ Inferno rzucić kilka papierosów na krawędzi jego pola widzenia i umieść pułapkę zaraz przed nimi. Ukryj Inferno. Gdy żołnierz podejdzie po papierosy, wpadnie w pułapkę i zostanie zabity. Zadaniem Tiny'ego jest ukrycie ciała tak, żeby nikt go nie zauważył.

Teraz wyprowadź Duke'a, aby zdjął strażnika na górze baraków. Upewnij się, że nikt nie patrzy na niego, gdy Duke będzie strzelał. Teraz musisz zgrać swoje akcje z ruchami patroli i pojedynczych żołnierzy tak, żeby wszyscy trzech komandosi dotarli do chatki na północ od baraków - bez wszczynania alarmów. Teraz Tiny może schować się w chatynce, a Duke i Inferno powinni położyć się kawałek na wschód od niej. Kiedy żołnierz koło ściany zacznie iść, wyślij Inferno, aby umieścił kilka papierosów na krawędzi mapy - na drodze patrolującego żołnierza. Następnie ustaw pułapkę zaraz przed papierosami i schowaj się tam gdzie wcześniej. Przejmij kontrolę nad Duke'm i poczekaj na żołnierza, aż wejdzie w pułapkę. Gdy tak się stanie, Duke musi poczołgać się na zachód, aż będzie mógł ustrzelić ze snajperki żołnierza na dachu stacji kolejowej. Zastrzel go w takim miejscu, żeby nie widzieli tego inni strażnicy.



Mając oczyszczoną północno wschodnią część terenu, wyślij czołgającego się Tiny'ego wzdłuż ściany i każ mu zabić nożem operatora karabinu maszynowego. Schowaj ciało w odpowiednim miejscu. Zabij wszystkich żołnierzy stojących przed stacją kolejową. Podejdź do lokomotywy i tam czekaj. Duke może teraz dołączyć do Tiny'ego a Inferno w tym czasie czołga się wzdłuż platformy pomiędzy dwoma lokomotywami i umieszcza ładunki wybuchowe na platformach z przodu i z tyłu działa. W czasie wykonywania tego zadania zwracaj uwagę na żołnierzy na dachach. Poczekaj, aż nie będą patrzyć w twoją stronę, i umieszczaj ładunki. Kiedy Inferno skończy swoje zadanie, może połączyć się z resztą drużyny. Nadszedł czas na fajerwerki. Inferno powinien szybko odpalić wszystkie ładunki po kolei (szybko wciskając klawisz A). W czasie gdy wrogowie będą dochodzić do siebie po wybuchu, wprowadź cała



swoją ekipę do pozostałej lokomotywy, którą odjadą w bezpieczne miejsce. Jeśli będzie to potrzebne, użyj dwóch granatów, które pozostały Inferno, aby zlikwidować ewentualnych przeciwników.

Misja Piąta: [illegible]

Cel: Porwanie niemieckiego pułkownika i uwolnienie Spooky'ego.
Drużyna: Green Beret, Sniper, Driver.

Faza 1: Oczyszczenie Miasta

W tej fazie misji będziesz potrzebował jedynie Tiny'ego. Używając wabika i papierosów, zabij wszystkich dziewięciu samotnych żołnierzy kręcących się na południowy zachód od pozycji Tiny'ego. Następnie skieruj się do miejsca, gdzie ukrywa się Tread. Zabij dwóch żołnierzy i operatora karabinu maszynowego, uważając przy tym na patrol.

Faza 2: Wejście do Środka

Teraz Tiny musi przekraść się koło patrolu - czołgając się wzdłuż południowej krawędzi mapy. Zabij żołnierza na polu i ukryj ciało. Teraz przyprowadź tam Duke'a. Musi on czołgać się w kierunku wschodniej krawędzi mapy i zastrzelić żołnierza na platformie - gdy nikt nie będzie patrzył. Następnie zaprowadź Duke'a na północny koniec mapy i dobrze ukryj.

Do oczyszczonej przed chwilą platformy musi teraz podejść Tiny - czołgając się wzdłuż wschodniej krawędzi mapy. Gdy już będzie pod platformą, każ mu rzucić kamień za ścianę - na zachód od czterech strażników pilnujących bramy. Kiedy obrócą się, aby popatrzeć, Tiny musi podejść do ściany koło platformy. Następnie każ Duke'owi rzucić kolejny kamień, a odwrócenie uwagi strażników wykorzystaj przełażąc Tinym przez ścianę i podczołgując się do drabinki na wschodzie. Teraz nich Tiny wejdzie po drabince na dach i zabije stojącego tam żołnierza - oczywiście gdy nikt nie będzie patrzył. Potem każ Tiny'emu położyć się na ziemi i obserwować krążący po okolicy patrol. W odpowiednim momencie Tiny musi przekraść się koło strażników przy bramie i dostać się do skrzyń. Tam powinien poczekać na kolejną dobrą okazję i, wykorzystując ją, wejść na dach kolejnego budynku i zabić jeszcze jednego żołnierza po jego zachodniej stronie - nie zapomnij schować ciała. Wszystkie te operacje musisz wykonywać dość sprawnie, żeby nie zostać zauważonym. Kolejnym krokiem powinno być zejście na dół i ukrycie się w chatce na zachodzie. Duke może teraz ukryć się tam, gdzie zaczynał poziom.

Faza 3: Reszta do środka

Używając Tiny'ego zabij wszystkich pojedynczych żołnierzy wkoło dwóch bunkrów i wzdłuż leśnych ścieżek - jest ich w sumie 11. Następnie ukryj Tiny'ego za kupą drzewa koło zachodniej bramy. Teraz Duke musi poczekać, aż obok niego przejdzie patrol, po tym musi wyczołgać się na ulicę i podążać w kierunku bramy, aż będzie mógł zabić trzech pilnujących jej strażników. Zastrzel ich szybko i znowu się schowaj. Tiny musi ukryć ciała, zanim zobaczy je patrol. Gdy ten przejdzie obok, każ Duke'owi i Driver'owi wejść do kompleksu budynków.

Faza 4: Uwolnić Spooky'ego

Zwracając uwagę na pozycję patrolu na północnym zachodzie, Tiny musi zająć się ośmioma żołnierzami koło więzienia, a następnie musi ukryć ich ciała. Jednego z nich nie zabijaj, tylko ogłusz i skuj kajdankami. Uwolnij Spooky'ego z celi i zbierz wszystkich komandosów w chatce koło więzienia. Wyślij Spooky'ego do skutego Niemca - zabierz mu mundur szeregowca. Ponieważ masz przebranie niskiego rangą żołnierza, musisz uważać na oficerów i sierżantów, gdyż są oni w stanie cię zdemaskować.

Faza 5: Porwanie Pułkownika

Duke musi pójść w kierunku wschodnim i zastrzelić żołnierza stojącego przed frontowymi drzwiami willi. Teraz wróć się przez las, do miejsca kawałek na południe od stanowiska karabinu maszynowego. Będąc poza jego zasięgiem, zastrzel żołnierza stojącego na platformie na dachu i innego w pobliżu - gdy będzie szedł w kierunku pierwszej ofiary. Natychmiast połóż się na ziemię i poczołgaj się na zachód, żeby zastrzelić żołnierza w południowo zachodnim rogu dachu. Wróć do chatki.

Teraz wyślij Spooky'ego, żeby zabił pozostałych na dachu żołnierzy - używając trucizny. Przejdź obok trzech strażników stojących na trawniku z przodu domu - ale najpierw zaopiekuj się żołnierzem w zachodnim końcu dziedzińca. Ubierz mundur oficera wiszący na sznurach. Zejdź na ziemię i zlikwiduj żołnierzy na południe od willi - poza tymi, którzy znajdują się koło pułkownika.

Następnie Tiny musi ustawić wabik na północ od pułkownika i odczołgać się kawałek na wschód. Wyślij Spooky'ego, aby odwrócił uwagę pułkownika - tak żeby patrzył on w kierunku zachodnim. Wtedy Tiny uaktywnia wabik i rzuca kamień za żołnierza stojącego bardziej na południe. Gdy ten się obróci, wstań, podbiegnij do niego i załatw sprawę nożem. Następnie zabij kolejnego żołnierza, ogłusz i skuj pułkownika, a na koniec załatw nożem operatora karabinu maszynowego.

Faza 6: Ucieczka

Zbierz wszystkich komandosów w miejscu, gdzie spotkałeś pułkownika. Wyślij Spooky'ego z zadaniem otrucia i ukrycia ciał wszystkich żołnierzy koło czołgu. Teraz Spook'y będzie musiał przytrzymać patrol w miejscu najdalej wysuniętym na południowy zachód - tak, żeby strażnicy nie patrzyli w kierunku czołgu. Teraz ustaw na pozycji

Duke'a tak, żeby mógł strzelić do żołnierza na dachu, gdzie nie może dotrzeć Spooky. Tiny musi nieść pułkownika. Wyślij Tiny'ego, Tread'a i Duke'a do czołgu. Szybko doprowadź tam Spooky'ego i przełącz się na Tread'a. Rozwal każdego wroga, który stanie ci na drodze do wschodniej bramy i drogi do wolności.

Misja Szósta: Eagle's Nest

Cel: Infiltracja niemieckiego lotniska i zniszczenie wszystkich prototypów.
Drużyna: Green Beret, Sniper, Sapper.

Faza 1: Farma

Pierwsza faza tej misji jest stosunkowo prosta. Zabij pięciu żołnierzy koło farmy. Ostatni strażnik - na klifie - jest najtrudniejszy do likwidacji. Wyślij Tiny'ego, aby ustawił wabik zaraz pod wysokim drzewem na prawo od żołnierza. Odczołgaj się w lewo i poczekaj pod drzewami. Kiedy żołnierz będzie na południowym końcu swojej trasy, uaktywnij wabik. Tiny musi wspiąć się po klifie tak szybko jak to możliwe i zabić nożem żołnierza, zanim ten straci zainteresowanie wabikiem. Ukryj jego ciało jak najdalej na zachód - koło krawędzi klifu, w pobliżu drzew. Zejdź na dół i zabierz z powrotem wabik.

Faza 2: Porwanie Pilota

[Duke musi zastrzelić żołnierza na murze tak, żeby jego ciało upadło za budynek i było niewidoczne dla żołnierzy w środku]

Teraz nadszedł czas na oczyszczenie sobie drogi. Wprowadź Duke'a na podwórze farmy. Z tego miejsca niech zastrzeli żołnierza koło drabiny - na klifie. Następnie zastrzel żołnierza na ścianie (tego, o którym przed chwilą pisałem). Kolej na Tiny'ego. Wyślij go z zadaniem zlikwidowania żołnierzy na zewnątrz kompleksu. Tiny może wspiąć się na ścianę w pobliżu miejsca, gdzie leży ciało zabitego strażnika. Będąc po drugiej stronie, niech umieści wabik koło ściany - na zachód od wysuniętego na północ żołnierza. Następnie włącz wabik i ukryj się w budynku. Kiedy strażnik przyjdzie zobaczyć, co się dzieje, podejdź do niego od tyłu i załatw go nożem. Ukryj ciało koło drzwi. Następny krok musi być wykonany bardzo precyzyjnie. Poczekaj, aż pilot pójdzie na południowy zachód. Teraz podbiegnij i ukryj się za szopą w północnej części kompleksu. Kiedy pilot wróci i znów odwróci się plecami - Tiny musi podbiec i ukryć się w małej alkowie na północ od baraków. Poczekaj, aż pilot wróci, i gdy nie będzie



patrzył, podejdź do niego, ogłusz go, skuj kajdankami i ukryj koło szopy, gdzie sam się przed chwilą chowałeś.

W czasie gdy Tiny odpoczywa, Duke musi wykonać kolejny strzał. Tym razem celem będzie żołnierz na balkonie baraku. Aby go ustrzelić, Duke musi podczołgać się wzdłuż południowej krawędzi mapy, a następnie wzdłuż północnej - aż cel znajdzie się w zasięgu jego wzroku i broni. Poczekaj, aż żołnierz na wschodzie się odwróci, i wykonaj strzał. Następnie ukryj Duke'a koło drabiny przy klifie. Następnie Tiny musi zakraść się za ostatniego żołnierza w środku i zabić go nożem. Ostatniego żołnierza - na wschodzie - również zlikwiduj za pomocą Tiny'ego.

Faza 3: Na lotnisku

Kiedy reszta drużyny czeka na dole, Tiny musi ostrożnie wspiąć się po drabinie prowadzącej na lotnisko. Musi zabić trzech żołnierzy koło budynku oraz czterech w pobliżu myśliwców i bombowca. Na razie zostaw w spokoju strażnika na skrzydle bombowca. Upewnij się, że dobrze ukryłeś ciała.

Faza 4: Umieszczenie Ładunków Wybuchowych

Tiny może teraz zabić dwóch żołnierzy na północy - koło zachodniej krawędzi mapy. Duke'a ukryj za skałą po przeciwnej stronie pasa startowego. Gdy patrol skieruje swoje kroki na południe, Duke może wyczołgać się zza skały i zastrzelić środkowego żołnierza na dachu leżącym na wschód. Potem od razu każ mu się ukryć, a Tiny w tym czasie niech podczołga się do drabiny, wejdzie na górę i od razu padnie na ziemię. Zabij dwóch żołnierzy, gdy nikt nie będzie na nich patrzył - schylaj się po każdym zabójstwie. Ukryj ich ciała w południowym rogu budynku. Umieść wabik koło północnego narożnika dachu i uaktywnij go, gdy żołnierz na północy zacznie iść w przeciwnym kierunku. Tiny musi ukryć się koło ciał. Żołnierz wejdzie po drabinie na górę, aby sprawdzić co się dzieje. Podkradnij się do niego i zabij go. Ukryj ciało z pozostałymi trupami i wykończ w ten sam sposób kolejnego żołnierza.

Gdy dach jest już wypełniony trupami, zabierz z powrotem wabik. Po przejściu patrolu zejdź na dół i ustaw wabik w rogu budynku. Uaktywnij go i schowaj się za drzwiami po lewej stronie. Razem z wabikiem używaj papierosów, aby wciągnąć w śmiertelną pułapkę jak najwięcej żołnierzy. Na koniec zabij operatora działa przeciwlotniczego po tym, jak Duke zastrzeli jego kolegę stojącego na skrzydle bombowca.

Tiny musi teraz podejść za ciężarówkę z paliwem i dopchać ją w stronę pierwszego Me262. Nie pchaj jej do końca - zostaw ją naprzeciw drabinki. Następnie wyślij wszystkich komandosów na południe. Tiny musi popchnąć ciężarówkę z pa liwem (tę bardziej na południu) pomiędzy dwa Me262. Po tym Inferno powinien umieścić ładunek wybuchowy koło ciężarówki a drugi bardziej na północy - pomiędzy kolejnymi Me262. Tiny i Duke powinni ukryć się w budynku z drabiną. Wyślij Tiny'ego na dół po drabinie i każ mu czołgać się wzdłuż wschodniej krawędzi mapy tak, żeby nie widział go operator karabinu maszynowego.

Faza 5: Lotnisko w Płomieniach

Zostaw Inferno w południowo wschodnim rogu - pod barakami. Wciśnij F3 aby podzielić ekran na dwie części. Po lewej stronie ustaw widok bomby leżącej najdalej na północ, a po stronie prawej widok na Inferno. Poczekaj, aż patrol podejdzie do ciężarówki z paliwem, i naciśnij raz klawisz 'A', aby wysadzić południową bombę. Po tym, jak zobaczysz dwóch pierwszych żołnierzy z nowego patrolu wypadających z baraku, wciśnij jeszcze raz 'A', żeby wysadzić północną bombę - jej eksplozja powinna zlikwidować stary i nowy patrol. Teraz popatrz na prawą stronę ekranu, uaktywnij granaty klawiszem 'E'. Kiedy kolejny patrol wyjdzie z baraków, poczekaj, aż znajdzie się koło gniazda karabinu maszynowego i rzuć granat - między operatora karabinu i innego strażnika. Następnym granatem rzuć w barak, gdy zacznie z niego wychodzić drugi patrol. Siedź w miejscu, aż z baraków wyjdzie kilku żołnierzy, aby sprawdzić co się dzieje. Rzucaj wkoło nich kamienie, aby się nie porozłazili. Gdy nie będą już pojawiać się nowi żołnierze, zlikwiduj tych w zasięgu trzecim granatem. Ponieważ obydwa baraki na lotnisku zostały zniszczone, nie musisz martwić się o posiłki dla przeciwnika. Ważne jest jednak, żebyś nie hałasował na południe od płotu, gdyż może to ściągnąć w twoje pobliże patrol.



Duke może teraz wyjść z budynku i zastrzelić ostatnim nabojem żołnierza na dachu hangaru - po tym powinien wrócić do budynku. Wyślij Tiny'ego, aby popchnął cysternę w stronę ostatniego Me262, a cysternę na wschodzie w stronę Me163. Inferno musi umieścić ładunki wybuchowe koło każdej z cystern. Tiny musi teraz wrócić po skutego na początku misji pilota i zanieść go na pas startowy. Po detonacji ładunków każ Duke'owi i Inferno wsiąść do pozostałego na pasie He162. Następnie Tiny musi wrzucić do samolotu pilota i sam wsiąść do środka. Gdy wszyscy będą już na pokładzie, porwany pilot wystartuje, co kończy się tę misję.

Misja Siódma: The Great Escape

Cel: Uwolnić Green Beret'a i Driver'a oraz resztę alianckich żołnierzy przetrzymywanych w więzieniu.
Drużyna: Green Beret, Marine, Sapper, Driver.

Faza 1: Przeprawa przez Strumień

Ta część misji w całości należy do Finsa. Musi pójść na wschód i zlikwidować wszystkich strażników na swojej drodze. Po zabiciu pierwszych pięciu żołnierzy padnij na



ziemię, przeczołgaj się przez most i ukryj za skałami. Zabij żołnierza na zachodzie, nie będąc widzianym przez innych strażników. Czołgaj się wzdłuż strumienia, aż dotrzesz do miejsca, gdzie możesz wczołgać się do wody i założyć sprzęt nurkowy.

Faza 2: Dowództwo Więzienia

Podpłyń do rury i kliknij na studni wewnątrz więzienia jako na celu - Fins wpłynie do środka. Podpłyń do schodów i poczekaj, aż pobliski żołnierz pójdzie na północ, a potem na zachód. Gdy przejdzie przez drzwi w budynku, wyskocz z wody i załatw go harpunem. Musisz zrobić to tak, żeby żaden ze strażników nie zobaczył ciała i nie wszczął alarmu. Wyczołgaj się ze studni i cały czas leżąc podejdź do miejsca kawałek na wschód od żołnierza stojącego przy barakach. Poczekaj, aż inny żołnierz w pobliżu zacznie się oddalać i załatw tego przy baraku. Połóż się znowu na ziemi i czołgaj się za kolejnym żołnierzem, którego również musisz załatwić harpunem. Wróć koło baraków i rzuć kilka papierosów tak, żeby zobaczył je żołnierz za bramą - następnie ukryj się w budynku. Kiedy strażnik podejdzie, aby zabrać papierosy, zobaczy ciała i podejdzie do nich. Kiedy nie będzie patrzył na drzwi, wyjdź zza nich i szybko go zlikwiduj - zanim zacznie krzyczeć. Teraz Fins musi wrócić do strumienia i zabić żołnierza osłaniającego most.

Po oczyszczeniu mostu Inferno może przejść przez strumień. Każ mu umieścić ładunki wybuchowe w południowym rogu baraków. Następnie wyślij obydwu komandosów, aby ukryli się na zachodzie za skałą. Odpal ładunki, czym od razu zniszczysz barak, będący siedzibą strażników. Z rozwalonego budynku wyjdzie





sierżant i pójdzie na południe. Dopóki cię nie zobaczy, będzie szedł w kierunku krawędzi mapy, aż z niej zniknie. Pojawi się jednak dwóch innych żołnierzy, którzy przyjdą sprawdzić, co się dzieje. Gdy będą w zasięgu, Inferno może zabić ich granatem. Po tym ten obszar będzie czysty.

Faza 3: Wyrwanie Tiny'ego i Tread'a z Więzienia

Inferno może zostać za skałą, w czasie gdy Fins będzie czołgał się na południe. Trzymając się linii drzew, zabij wszystkich żołnierzy w północnej części mapy. Następnie wyślij Finsa na zachód, aby zlikwidował żołnierza patrolującego obszar między płotami na północnym zachodzie. Inferno będzie mógł wtedy wyczołgać się z ukrycia i przeciąć płot koło narożnika - na zachód od grupy strażników. Trzymając się poza zasięgiem wzroku powinien poczołgać się za beczki. Następnie każ mu rzucić granat jak najdalej w prawą stronę. Powinno to zlikwidować wszystkich znajdujących się w pobliżu strażników i ściągnąć tam innych. Poczekaj, aż koło ciał pojawi się reszta żołnierzy i rzuć drugi granat. Dwoma wybuchami Inferno powinien zlikwidować wszystkich strażników na dziedzińcu więzienia.

Gdy dziedziniec będzie już czysty, podejdź do baraku, którego pilnowała zlikwidowana grupa i otwórz drzwi, aby uwolnić Tiny'ego i Tread'a. Każ im podczołgać się do młyna. Ich rzeczy znajdują się na północ od tego budynku. Każ Tread'owi zostać w miejscu, a trzech pozostałych komandosów wyślij tam, gdzie Inferno przeciął płot. Teraz Tread będzie musiał trochę postrzelać z karabinu. Podczołgaj się do frontu młyna i zastrzel operatora karabinu maszynowego na wieżyczce strażniczej. Od razu padnij na ziemię i zastrzel kolejnego żołnierza między płotami. Podczołgaj się do wieżyczki i gdy patrol nie będzie patrzył, zlikwiduj żołnierza przy północnej bramie. Po wykonaniu tego zadania wyślij Tread'a do więzienia, aby zlikwidował północny patrol - strzelając do żołnierzy po kolei i tak, żeby nie wszczęli alarmu.

Faza 4: Uwolnienie reszty więźniów

Każ Tiny'emu i Fins'owi wrócić na dziedziniec więzienia i poczekać w zachodnim rogu. Tread i Inferno powinni w tym czasie poczołgać się na teren dowództwa więzienia. Inferno niech zostanie trochę z tyłu, a Tread niech podejdzie do płotu na wschodzie i zastrzeli żołnierza patrolującego obszar między płotami. Następnie padnij na ziemię i podczołgaj się do miejsca, skąd Tread może zlikwidować żołnierza na wieżyczce strażniczej.

Teraz Inferno powinien wyciąć dziurę we wschodnim płocie, tak żeby po przejściu przez nią można było iść na wschód wzdłuż linii drzew. Gdy patrol skieruje się na północ - koło baraków - Tread musi zastrzelić obu pojedynczych żołnierzy. Wtedy Inferno będzie mógł podejść do baraków. Poczekaj, aż patrol przejdzie po prawej stronie baraków i rzuć ostatni granat, tak żeby zlikwidować patrol i zniszczyć barak. Tread może znów skorzystać ze swojego karabinu i zastrzelić kolejnego żołnierza na wieżyczce strażniczej. Na koniec poczołgaj się wzdłuż wschodniego płotu, aż Tread będzie mógł zastrzelić ostatniego żołnierza - na północnym wschodzie.

Mając już oczyszczoną drogę ucieczki, Tiny i Fins mogą podejść do północnej bramy i otworzyć ją. Gdy to zrobią, wszyscy więźniowie zaczną wybiegać z baraków i kierować się na północ. Załaduj swoich komandosów na ciężarówkę na wschodzie i każ Tread'owi poprowadzić ją na południowy wschód. W ten sposób zakończysz tę misję.

Misja Ósma: Dangerous Friendships

Cel: Skontaktować się z Nataszą i pomóc jej zdobyć tajne dokumenty od niemieckiego generała w klubie nocnym.
Drużyna: Green Beret, Sniper, Marine.

Faza 1: Oczyszczanie południa

Pierwszą rzeczą, jaką powinieneś zrobić, jest położenie wszystkich twoich komandosów na ziemię w południowym rogu obszaru, gdzie startują - za płotem. Następnie wyślij Tiny'ego, aby umieścił wabik na drodze - na północny wschód od mostu. Wróć i ukryj się koło płotu. Po uaktywnieniu wabika przez Tiny'ego przez most przejdzie żołnierz, aby sprawdzić co się dzieje. Zabij go nożem, a ciało ukryj za płotem. Zabierz z powrotem wabik i przeczołgaj się przez most. Znowu ustaw wabik - tym razem na wschód od baraku - tak żeby strażnicy go nie widzieli - i ukryj się za drzwiami na górze schodów. Po uruchomieniu wabika pojawi się żołnierz. Gdy przejdzie obok, Tiny może wyjść z ukrycia, pobiec za nim i zlikwidować go nożem. Po zabiciu go ukryj ciało na górze schodów.

Teraz wyślij czołgającego się Tiny'ego na zachód wzdłuż południowej krawędzi mapy. Umieść wabik koło krawędzi, za belami siana. Tiny też powinien schować się za nimi, ale musi być przygotowany do odczołgania się w razie konieczności. Uaktywnij wabik, aby ściągnąć tam strażnika. Tiny musi tak manewrować, żeby nie został zauważony. Gdy strażnik zainteresuje się wabikiem, Tiny może podejść do niego i zabić go nożem. Kolejny żołnierz należy do Duke'a. Przeprowadź go przez most i każ mu zastrzelić żołnierza na wiatraku. Potem ukryj snajpera w budynku.

Tiny musi użyć wabika i papierosów, aby zabić resztę żołnierzy koło wiatraka i na zachodzie. Trzymaj się z daleka od mostu na kanale - jest pilnowany przez karabin maszynowy. Dom na południowym zachodzie jest niezłym miejscem na pułapkę.

Faza 2: Zdobycie butli

Pierwszy krok w tej części misji jest dość skomplikowany. Najpierw ustaw Finsa stojącego za wysoką trawą tak, żeby nikt go nie widział. Następnie skieruj Duke'a pomiędzy dwie grupy budynków na południu, tak żeby mógł czysto strzelić w kolejnego żołnierza. Poczekaj, aż zacznie on iść na południowy zachód i aż pierwszy żołnierz nie będzie patrzył na Finsa. Następnie szybko każ Finsowi pobiec do drewnianego podestu i zastrzelić pierwszego żołnierza, gdy tylko ten znajdzie się w zasięgu. Szybko przełącz się na Duke'a i zastrzel drugiego żołnierza, zanim ten odwróci się i zobaczy ciało pierwszego.

Teraz Fins może wyciągnąć nadmuchiwany ponton i przepłynąć przez kanał. Złóż ponton i włóż go z powrotem do plecaka. Niech Fins czołga się wzdłuż budynku i poczeka, aż patrolujący żołnierz obróci się na wschód. Czołgaj się za nim i zastrzel go z harpuna, zanim znajdzie się za wysokimi trawami. Teraz podejdź ostrożnie do żołnierza na wschodzie i zabij go, gdy nie będzie patrzył w twoim kierunku. Zabierz butle do nurkowania i wróć do miejsca, gdzie wyszedłeś z wody. Kiedy Fins znajdzie się za ostatnim żołnierzem, rzuć kamień na północny wschód od niego, tak żeby obrócił się i zobaczył ciało. Kiedy podejdzie bliżej, poczołgaj się za nim i zastrzel go harpunem. Po oczyszczeniu terenu Fins może znów podczołgać się do miejsca, gdzie wyszedł z wody i założyć sprzęt do nurkowania. Tiny musi teraz wykończyć ostatniego żołnierza w południowej części mapy. Czołgaj się za nim i ustaw wabik na drodze na południowy wschód od żołnierza. Uaktywnij wabik, a on ściągnie strażnika w miejsce, gdzie Tiny będzie mógł go zabić nożem tak, żeby nie widzieli tego żołnierze koło kanału. Na koniec wyślij Tiny'ego, aby ukrył się za domem przy południowej krawędzi.



Faza 3: Na południowy zachód

Wyślij Fins'a, aby płynął na zachód do miejsca koło przystani dla łodzi na południowym zachodzie. Poczekaj, aż patrol odwróci się od strażnika i samotny żołnierz przejdzie koło niego, kierując się na północ. Wyskocz z wody, kiedy nie będzie patrzył, podbiegnij i zastrzel obydwu żołnierzy. Tiny może teraz poczołgać się na zachód, tak żeby znaleźć się tuż poza zasięgiem wzroku operatora karabinu maszynowego. Poczekaj, aż patrol zrobi kolejną rundkę i gdy znowu strażnicy sobie pójdą, Fins może podczołgać się do strażnika koło wiatraka i zabić go - wcześniej jednak zlikwiduj operatora karabinu. Wyślij biegnącego Tiny'ego, aby zabrał ciało i ukrył je za wagonem z



sianem. Każ Fins'owi również ukryć się za wagonem. Zabij pozostałych pojedynczych żołnierzy w tym obszarze i ukryj się w domu na północy.

Faza 4: Kontakt z Nataszą

Teraz Fins musi popłynąć do doku w północno zachodniej części mapy - koło łodzi, którą będziesz uciekał. Zabij wszystkich sześciu żołnierzy w tym obszarze. Mając już czysty północny zachód, podczołgaj się do żołnierza koło wajchy tak, żeby cię nie widzieli. Zastrzel go z harpuna i zlikwiduj też - gdy obróci się plecami - pobliskiego żołnierza. Zostaw ciała i użyj wajchy, aby opuścić podnoszony most. Szybko przejdź przez niego Tiny'm i Duke'm tak, żeby nie widzieli cię żołnierze wroga.

Wyślij Tiny'ego do budynku koło północnej krawędzi mapy. Użyj wabika i papierosów, aby ściągnąć dwóch żołnierzy ze wschodu - zabij ich tak, żeby nie podnieśli alarmu. Duke musi teraz użyć karabinu snajperskiego, aby zlikwidować żołnierza, który patroluje ulice. Upewnij się, że nikt nie patrzy ani na Duke'a, ani na jego cel. Wyślij czołgającego się Fins'a za żołnierza koło wagonu. Kiedy ten nie będzie patrzył, zabij go nożem, a jego kolegę załatw harpunem. Na koniec Fins musi wejść do apartamentu i nawiązać kontakt z Nataszą.

Faza 5: Zdobycie tajnych dokumentów

Ta faza jest stosunkowo łatwa. Wyślij wszystkich twoich komandosów, aby czekali w łódce, a w tym czasie Natasza wykona zadanie. Natasza musi iść wzdłuż ściany ogrodu - na północy - w miejscu, gdzie skręca na wschód. Uważaj, aby Natasza nie rzucała się w oczy agentowi Gestapo, który zidentyfikuje ją jako członka ruchu oporu i będzie kazał pobliskim żołnierzom zabić ją. Idź wzdłuż wschodniej krawędzi i wejdź do nocnego klubu 'Dubois'. Upewnij się, że Gestapowiec nie widział, że Natasza tam wchodziła. Dość szybko przy Nataszy pojawi się generał. Po tym spotkaniu Natasza będzie w posiadaniu tajnych dokumentów. Wróć tą samą drogą do łódki, która zabierze Nataszę i komandosów do domu.

Opr. Lethal

producent: Bullfrog
platforma: PC

Dungeon Keeper 2

Druga część przygód Władcy Podziemi walczącego z najeżdżającymi jego piękne włości stadami przebrzydłych pozytywnych bohaterów przedstawienia raczej nie potrzebuje. W końcu tytuł to na tyle głośny, że słyszeli o nim wszyscy. Zresztą i bez reklamy wiele by się o nim mówiło, gdyż zbyt często w skórę złych wcielać się nie można, a już na pewno nie przynosi to aż takiego zadowolenia! Uwaga wstępna: Solucję poniższą oparto o angielską wersję gry, tak więc szczęśliwi - albo i nie - posiadacze polskiej będą mogli skorzystać z naszej pomocy, wykazawszy się odrobiną giętkości umysłu, nie damy bowiem głowy za zgodność terminologii. Zabawa jest przednia - choć godzi się od razu powiedzieć, że gra ma diabelnie wysokie wymagania sprzętowe.

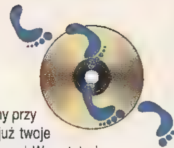
Etap 1 - Wojenna wrzawa w Śmiechowicach (Smilesville)

Najważniejszą sprawą jest zdobycie forsy. Zobaczysz gotową do oznakowania płytkę złota. Oznakuj ją lewym przyciskiem myszy. Będzie to równoznaczne z wydaniem polecenia Impom, by ją wykopały - i możesz ich sobie obejrzeć, jak ją targają do twego Serca Lochów - gdzie maksymalnie możesz pomieścić 16000 sztuk złota. Wszystko ponad tę sumę zostanie zostawione tam, gdzie leżało. Zauważcie, że złoto może być gromadzone w Sercu Lochów, niekoniecznie zaś w Skarbcu. Gdy wykopiesz jedno złoże dostarczające ci 3000 sztuk złota, usłyszysz radę, byś nabił kasę do 12000 - sumy wystarczającej na podstawowe potrzeby. Będziesz musiał przegonić twoje duszki do tunelu oddzielającego je od reszty złota - pokaż im tylko, gdzie mają kopać. Gdy zdobędziesz 12000 jednostek monetarnych, Mentor pogratuluje ci sprawności i powie, że możesz werbować inne stwory. Pojawi się Portal i podświetlony szlak doń wiodący - niech duszki się do niego przekopią i trochę na nim poćwiczą podskoki - w ten sposób go zajmują. Po uzyskaniu Portalu wyłoni się z niego twój pierwszy stwór. To Goblin - użyteczny jako żołnierz, choć najlepiej walczy, kiedy ma przewagę liczebną. Musi mieć gdzie spać, więc Mentor wskaże ci miejsce (3x5 płytek) na zachód od Serca Lochu. Rozkaż duszkom, by je wykopały. Kiedy powstanie, musisz zbudować





Legowisko dla twego Goblina. Na panelu Komnat kliknij ikonę Łóżka, by wybrać Budowę Legowiska. Kliknij i przeciągnij ją do twej jaskini, by zbudować w niej spore Legowisko dla twoich Goblinów. Twój Portal pozwoli ci na zwerbowanie 15 Goblinów, a każdy z nich potrzebuje swego Legowiska. Pierwszy wejdzie do Legowiska i zacznie sobie w nim mościć Łóżko, a przez Portal przyczłapią kolejne Gobliny. Kolejnym zadaniem jest nakarmienie głodnej hordy sług. Potrzebujesz do tego Wylęgarni (Hatchery). Odpowiedni rejon sam rozbłyśnie - zajmij się tym podobnie, jak założyłeś Legowiska. Musisz zbudować Wylęgarnię przynajmniej 3x3 płytki. Kiedy stworzysz podstawy lochu, jacyś miejscowi natręci zauważą wreszcie twoją tu obecność. Oczywiście zabiorą się za utrudnianie ci życia. [B1]Najpierw od północy pojawią się dwa żałosne Krasnoludy - twoje Gobliny nie powinny mieć z nimi kłopotów. Daj im po walce odrobinę czasu na odpoczynek. Kiedy będziesz miał 6 lub więcej Goblinów, możesz zabrać się za Lorda Antoniusza, który wbrew groźnemu wyglądowi nie jest najlepiej przygotowany do walki z nawet niezbyt liczną grupką wrogów. Przebij korytarz na północ, za miejsce, gdzie do twego Lochu wdarły się Krasnoludy. Trafisz na złoże złota. Wykop je, zanim ruszysz dalej na północ - znajdziesz Pomnożenie Dobytku (Increase Level Special). Gdy tylko twoje Impy zajmą ziemię pod nim, kliknij na złotej skrzynce i wszystkie twoje stworki zyskają na doświadczeniu, sile i zręczności, przechodząc na kolejny poziom. Teraz przebij się przez ostatnie skały oddzielające cię od twierdzy Lorda Antoniusza. Ujrzawszy twoje Impy, rzuci się do walki, pewien, że łatwo



się z nimi upora i zniszczy Serce twego Lochu. Nie pękaj, Gobliny dadzą mu do wiwatu i Klejnot Przejścia będzie twój.

Etap Czary w Śpiewowie (Sing-Song)

Zacznij od wydania twoim sługom polecenia wydrążenia odpowiednich pieczar oraz zbudowania Legowiska (Lair) i Wylęgarni (Hatchery), jak w poprzednim etapie. Przejmij inicjatywę i rozkaż kopać tunel ku zachodowi, by zawłaszczyć Portal, tak żeby w twoim królestwie mogły się pojawiać stwory. Twój podstawowy loch jest na ukończeniu, ale to tylko fundament przyszłej sławy i chwały. Zajmij przestrzeń 4x4 i załóż Bibliotekę. Powinno to wystarczyć na cztery regały, każdy zaś z nich zwabi do twego lochu jednego Warlocka. Warlock to - zgodnie z zasadami Jedynie Słusznej (bo naszej) Terminologii RPG i Fantasy - mag specjalizujący się w sztuce wojennej. Pierwszy pojawi się wkrótce po wybudowaniu Biblioteki, i po wyczarowaniu Łóżka w Legowisku ruszy do księgozbioru, gdzie zajmie się czynnym wspieraniem zła i destrukcji, prowadząc badania zaklęć wrednych a wrogom niemiłych. Powinieneś zająć się teraz założeniem Sali Ćwiczebnej (4X4). Gobliny ruszą, by powydziwiać na stojących pośrodku lalkach. Im więcej tych celów, tym więcej twoich stworów może trenować. Maksymalny poziom zaawansowania wynosi 4 - potem doświadczenie bojowe stworu rośnie tylko podczas rzezi. Ćwiczenia kosztują i prawdopodobnie będziesz musiał wykopać nieco złota nie opodal Serca Lochu. Tak już jest na tym świecie. Trenuj, ćwicz prowadź badania i... a, tak - wzmacniaj ściany swego Lochu Nieprawości. Dopóki nie będziesz gotów, lepiej nie przebijaj się na północ. Na razie poczekaj. I oto... twoi Warlockowie odkryją zaklęcie Tworzenia Impów! Nareszcie możesz po prostu strzelić w palce i tworzyć podległe stwory ot tak, z powietrza. Otwórz Panel Zaklęć przez kliknięcie na iskrzącej się tabliczce i kliknij na symbolu głowy Impa. Zaklęcie możesz rzucić klikając w dowolnym miejscu na twoich ziemiach (nawet w pomieszczeniach zamkniętych). Imp zaraz zacznie szukać czegoś do roboty. Niedługo potem twoi Warlockowie odkryją zaklęcie Gromu (Thunderbolt) - broń czorcie, nie po grochówce! W to ci graj! Kto powie, że badania nie mają wartości rynkowej? Zaklęcie wymaga sporo Mana (zgodnie z zasadami JS(bn) T RPG i F Mana to siła magiczna, dzięki której mag - zły czy dobry - może rzucać czary i snuć zaklęcia), ale jest niezłe, bo pozwala ci powalić nieprzyjaciół gromem i błyskawicą. Nie tylko dostaną w skórę, ale przez jakiś czas będą oszołomieni - co pozwoli twoim wojownikom "zanaskoczyć ich znienacka".

Nadszedł czas, by zająć się przeciwnikami. Nareszcie krótkowzroczni Bohaterowie przestają cię lekceważyć. Od północy do twego lochu wedrze się zgraja rąbiących wszystko niczym stuknięci drwale Krasnoludów. Jak tylko się pojawią, przyładuj im Gromem! Potem niech wroga wykończą Gobliny. Pojawi się nowy rejon z sadzawkami wody i złożami złota, co może okazać się przydatne przy płaceniu. Złota nigdy za wiele. Twoi Warlockowie będą nadal prowadzili badania. W tym rejonie nie odkryjesz już nowych zaklęć, ale dodatkowa wiedza poprawi twoją zdolność miotania zaklęć już przez ciebie opanowanych. W rzeczy samej, mając dość czasu, Warlockowie udoskonalą twe zaklęcie Tworzenia Impów, tak że ikona zmieni się w złotą i będziesz mógł powoływać do życia Duszki poziomu 4-tego. Udoskonalone Zaklęcie Gromu zwiększa siłę rażenia bez ponoszenia dodatkowych kosztów.

Kiedy twe obrzydliwe hordy będą gotowe, każ bić tunel ku północy, gdzie znajdziesz Lorda Dariusza. Jego twierdza jest nieźle broniona przez Krasnoludy, możesz je jednak stłuc na kwaśne jabłko wysyłając przeciwko nim twoje Gobliny i wspierając je z pewnej odległości Warlockami. Nie przejmuj się stratami, a la girl comme, a la girl (czy jakoś tak). W końcu po to te stwory istnieją. Oczywiście nie powinieneś wypuszczać ich zbyt blisko wroga, bo będą przez chwilę oszołomione i niezdolne do odparcia szaleńczych samobójczych ataków nieprzyjaciół..

Jak tylko uporasz się z Krasnoludami, wpuść tam kilka Impów, by zajęły nowy teren. W południowo - wschodnim rogu twierdzy jest skarbczyk Podwyższenia Poziomu Mana. Zawłaszcz to, gdy tylko zdobędziesz tę ziemię, i poziom twojej Mana się zwiększy. Gdy rozwalisz większość Krasnoludów w twierdzy, pojawi się Lord Dariusz, prowadzący przez Bramę Bohaterów kolejną bandę stukniętych Krasnoludów. Poczekaj cierpliwie, aż zapędzi się w głąb twego terytorium, i przywal mu Gromem, jednocześnie wypuszczając nań twoje stwory. W końcu padnie jak Pluto i zdobędziesz Kamień Przejścia.

Etap 3 - Zysk w Ruinie (Ramshackle)

Jakkolwiek mogłoby się zdawać, że prawdziwi zdobywcy tym się nie zajmują, poświęcając się wyłącznie rzeziom, mordowaniu niewinnych i ogólnie cięciu w pień, będziesz musiał najpierw zwrócić swą uwagę na sprawy przyziemne. Wykop serię komnat, by mieć miejsce na rozwój Serca Lochu, i poślij Impy, by zajęły się złotem na wschód od Serca. Połącz komnaty z Sercem czterema mostami, ponieważ Impy mogą zawłaszczać tylko te ziemie, które przylegają do już przez ciebie posiadanych. Widać też jak na dłoni, że potrzebne ci będzie Legowisko (Lair), a zaraz potem nowe Warsztaty (Workshop). Powinny zajmować przestrzeń 3x3, żeby można było do nich wstawić kowadło. To zwabi Trolla, który jest zręcznym rzemieślnikiem i będzie mógł się zająć wykuwaniem całej masy urządzeń użytecznych a nieprzyjemnych. Kiedy zawładniesz Portalem, będziesz mógł zwerbować Świetlika (Firefly).





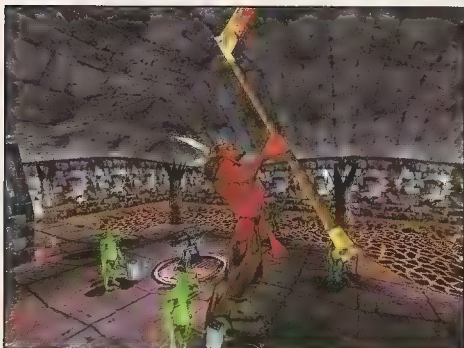
Delikatny stworek, ale bardzo użyteczny przy penetracji mrocznych lochów. Kiedy już twoje Trolle wezmą się do roboty, otwórz panel Warsztatu i wybierz Pułapkę Wartowniczą (Sentry Trap). Możesz ulokować szkic tej pułapki na każdej z ziem, do których rościsz sobie prawa, ale powinieneś rzecz głęboko przemyśleć. Dobre miejsce jest na przykład pomiędzy twoim Sercem Lochu i Portalem - bo w ten sposób pułapka może bronić obu rejonów. Troll ruszy do Warsztatu, zbuduje pułapkę, a Imp przeniesie ją do miejsca, które zaznaczyłeś. Ty możesz tymczasem skupić się na planowaniu i rozbudowie twego lochu. Pamiętaj o tym, że Pułapka zużywa Manę. Na tym etapie wystarczą ci trzy lub cztery. Niepotrzebne wydatki nie mają sensu. Kolejną z twoich trosk powinno się stać ćwiczenie stworów i prowadzenie badań przez Warlocków. Kiedy wkraczasz w nowy rejon, tracisz zaawansowane zaklęcia, które wypracowałeś sobie w poprzedniej siedzibie (ten efekt określa się jako Wypranie Mózgu). I trzeba ci będzie przeprowadzić prace badawcze nad nowymi. Tymczasem zajęcie ci da kolejny natrętny poddany Lorda Awarycjusza, Krasnolud, który zacznie u ciebie rozróbę. Jeżeli postępowałeś wedle naszych wskazówek, twe Pułapki i poddani powinni załatwić upierdliwego kurdupla bez kłopotów - co otworzy twój loch na rejon północnego jeziora. Powinieneś tu znaleźć trzy stosy złota. Do podboju zaś potrzeba trzech rzeczy (wiadomo jakich). Jeśli bez umiaru zajmiesz się wydobyciem, wywabisz Lorda Awarycjusza z jego kryjówki. Cierpliwość jest cnotą, której nigdy za wiele. Nie jesteś jeszcze gotów na starcie z obrzydliwie dobrym Awary... tfu! Kto mu wymyślił takie imię? Najlepiej zająć się wydobyciem kolumn po bokach i złotem na północ od Portalu, zostaw jednak w spokoju to, co leży pomiędzy twoimi ziemiami i ziemiami Bohatera z północy. Poczuje się bezpieczny jak struś z pyskiem w piasku i nie duszy rupy z domu. Ty tymczasem zbieraj siły i ćwicz twoje stwory. Uważaj osobliwie na Świetliki - jeśli wpadną w Pułapki twego przeciwnika, powinieneś je wyciągać i odsyłać do Legowiska na leczenie. Potrenuj je trochę przed wysłaniem do roboty, bo po co ponosić niepotrzebne straty. Plan proponowany przez Komitet Chaosu, to zbudowanie pięciu lub sześciu Pułapek przy wejściu do twego Lochu i umieszczenie tam przynajmniej jednej Drewnianej Bramy, by zwolnić natarcie Bohaterów. W miarę jak twój loch napełnia się złotem, powinieneś zbudować Skarbiec (Treasury) w pobliżu głównego zapasu. Czas to pieniądz - oba zaś to surowce strategiczne. Lord Lochu, który tego nie bierze pod uwagę, niezadługo odkryje pustkę w kieszeni, ta zaś spowoduje utratę szacunku poddanych, co ma niezwykle wprost negatywny wpływ na długość życia samego Lorda Lochu. Gdy już zbierzesz siły i przygotujesz oddziały oraz podciągniesz na wyższy



poziom sztukę miotania Gromów, czas brać się do dzieła. Wykop ostatnie noworodki (?) ... nie, coś mi się pozajączkowało - samorodki - złota, a potem cofnij swe stwory i poczekaj, aż Awarycjusz sam wlezie w twoje pułapki. Gdy w nich utknie, cofnij Trolle i Gobliny dostatecznie daleko, by odzyskiwały sprawność, zanim je dostanie, i spuść Warlocków na granicy ich zasięgu. Wszystko razem niech się weźmie za Awarycjusza (a ty nie omieszkaj mu przywalić z Gromu tyle razy, ile tylko zdołasz) i cnotliwiec padnie niczym dziadzio w domu niezbyt prywatnym. Nie zapomnij o maniakalnym śmiechu. Uahahahahaaaaa!!!

Etap 4 - Snajperzy w Cienistym Gaju (Shadygrove)

Podwiń rękawy i weź się do dzieła. Nieczęsto będziesz miał taki luz - żadnych terminów i punktów przełomowych. Rozwój wydarzeń jest wolny i spokojny jak proszona herbatka w domu starców. Nieprzyjaciel nieuchronnie zmierza do klęski, a ciebie czeka nieuniknione zwycięstwo. Wykopując wszystkie złoto, co się świeci, zbuduj rozległe - Salę Treningową, Legowisko, Wylęgarnię, Warsztat Bibliotekę i Skarbiec. Rozbuduj je wedle woli, tylko bacz, by nie przeinwestować. Mierz siły na zamiary, ale pilnuj stanu kieszeni. Dokonawszy tego wszystkiego, zawłaszcz Portal na północy, by zwabić do swego lochu jak najwięcej miłych stworów. Zachęć Warlocków do podjęcia prac badawczych, a Trolle do zbudowania kilku Pułapek. Zaleca się umieszczenie kilku Pułapek przy Portalu i przynajmniej dwu wedle Serca Lochu, by zniechęcić błędnych herosów. Nie da się upiec ciasta bez rozbicia kilku jajek i nieważne, czyje to będą jajka. Zabezpieczywszy swój loch, zajmij się przebiciem tunelu na zachód i wschód. Leży tam Strażnica (Guard Rooms). Zabezpieczywszy te rejony, zwabisz do swego lochu paru Mrocznych Elfów (Mroczne Elfy, czyli drowy, od dawna cieszą się zasłużenie ponurą sławą). Tuż przed dotarciem do Strażnicy zauważysz dwie przytulne alkowy - dobrze będzie tam założyć Legowisko i Wylęgarnię, dzięki czemu twoi strażnicy będą mogli wypoczywać i podjadać bez oddalania się od miejsca pełnienia służby. Usiądź teraz spokojnie i posłuchaj, co się dzieje. No tak... zło dobiera się do fundamentów Shadygrove. Dobra nasza. Czas ruszać na północ. Za Portalem jest solidne złoże złota. Wyślij sługi, by zajęli się kopaniem, odkryją trzecią Strażnicę. Zajmij ją bezzwłocznie i poddaj stwory treningowi. Kopiąc złoto, uważaj na dwie bramy bohaterów, które mogą ci zacząć przysparzać trudności wypluwając natrętów. Jeśli byłeś przewidujący, powinni natknąć się oni na kilka starannie rozmieszczonych tu przez ciebie pułapek i na twoich dziarskich strażników. Nie zapomniałeś o pułapkach przy bramach, prawda? Te wymoczki nie powinny mieć nawet szansy na postawienie stopy w twoich "dziedzinach właściwych". Opanowawszy Zaklęcie Opętania (Posession Spell), wypróbuj je do opanowania i kontroli stworu. Bycza zabawa - nie tylko potwierdzasz swoją absolutną władzę nad niższymi formami życia - atakując wroga opętanym stworem zadajesz mu znacznie większe straty niż zwykle. Przypomnij sobie berserkerów - co prawda tamci zaprawiali się przed bitwą wywarem z muchomorów, ale skutki były podobno niezwykle widowiskowe. Co jeszcze piękniejsze, będziesz mógł je grupować przy pomocy Zdolności Skupienia (Grouping Skill). Udoskonaliwszy swoją obronę, skup się na północnej bramie bohaterów. Skieruj swoje Impy do zawłaszczenia całego terytorium i skup swoje stwory do ataku. Masz przed sobą nowy typ wroga - Strażnika. Ten przerośnięty "muskulat" nie dysponuje osobliwymi umiejętnościami (jak Czarodziej lub Złodziej), ale jest jak skrzyżowanie osła ze słonicą - odporny na wiedzę i trudny do za... rżnięcia - trzeba nań wypuścić kilku Goblinów. Rezultat wart jest jednak wysiłków - zdobywasz drugi Portal. Zwabi on pięć dodatkowych stworów do twego lochu. Upewnij się, żeby dostały wszystko, czego im trzeba w nowym miejscu pracy. Czas na finansową eksplorację innych światów - wykop złoto i przemknij się wzdłuż wody. Odkryjesz złoża złota w skałach i tu właśnie powinieneś zacząć kopać. Załóż niedaleko Skarbiec. Niedługo przyjdzie ci poczekać, a dostrzeżesz Strażnika strzegącego wejścia do fortu Lorda Ludviga. Trzymaj swoje stwory odeń z daleka i wyślij opętanego Mrocznego Elfa. Wybierając broń dalekiego zasięgu (Klucz nr 2) możesz załatwić draba cicho i szybko. (Naciśnięcie Insert pozwoli ci na zbliżenie i niemal pewny strzał). Jeśli Strażnik zwieje, wróci z posiłkami - a na razie lepiej nie zwracać niepożądanej uwagi na twą krecią działalność. Załatwiwszy Strażnika, przekonasz się, że masz trudności z pokonaniem fosy oddzielającej twoje ziemie od Twierdzy Bohaterów. Twoje Impy nie mogę się przez nią przedostać, masz więc dwie możliwości. Najprościej jest zgrupować kilka twoich najsilniejszych stworów i poprowadziwszy je przez fosę, zaatakować Lorda. Szybko, bezlitośnie i skutecznie. Drugi pomysł, to przekopać się przez mury. Po drugiej stronie jest ścieżka wiodąca na tyły zamczyska - możesz się zakraść i zaskoczyć bohaterów bez gaci na rzyci, po czym wyrżnąć ich wedle woli. Tak czy owak, po zabiciu Lorda Ludviga Kamień Przejścia jest twój.



Etap 5 - Groza w Cieniu Wiązów (ELM SHADOW)

Twoją pierwszą troską powinien się stać werbunek rozmaitych stworów. Znaczy, musisz polecić Impom wybić tunel do najbliższego Portalu. Zauważ jednak, że dobrzy ludkowie z Elm Shadow nie będą siedzieli bezczynnie i czekali, aż im się dobierzesz do pośladków, jak ci głupi krzyżowcy lub Lord Ludwig. Nie, oni przy najbliższej okazji sami zaczną cię nękać.

Poczyń więc pewne przygotowania, wykopując nie opodal Portalu przestrzeń 3x3 i zakładając tam Strażnicę. Gdy niewydarzeni bohaterowie zaczną ci robić koło pióra, twoi Strażnicy powinni ich łatwo unieszkodliwić, zyskując przy okazji nieco doświadczenia i hartu. Teraz możesz poświęcić się budowaniu własnej fortecy. Załóż Legowisko, Wylęgarnię i Warsztat trochę na południe od własnego Serca Lochu. Wkrótce, w miarę kopania złota, odkryjesz, że ziemie na północ od twej Strażnicy są niedostępne dla Impów. Zbuduj tam most i wydaj polecenie założenia kilku pułapek. Zestaw je blisko siebie tak, by w razie czego można je było szybko wesprzeć z pobliskiej Strażnicy. Wkrótce powinny się pojawić grupy złodziejów i Krasnoludów. Zaplanuj inne pomieszczenia - powinieneś mieć miejsce przynajmniej na jeszcze jedno, nie mniejsze niż 3x3. Wyślij na południe grupę badawczą. Strzeż się otwartych przestrzeni. Jeśli znajdziesz (a powinieneś) terytorium należące do Lorda Constantine'a, natychmiast zajmij teren na umieszczenie kilku pułapek, a potem każ Impom zająć resztę rejonu. W tym kraju są Czarodzieje, i ci niestety nie należą do łatwych przeciwników. Znajdź i zajmij neutralne więzienie na wschód od tego miejsca. Przygotuj się na opór - w istocie zaś licz nań skrycie, ponieważ każdy wróg zabity na tym terytorium zostanie zaciągnięty do twego Więzienia. Tam nasycisz zwłoki twoją magią i gdy wrogie ci ciało zgnije, powstaną Kościeje - jako twoi wojalni lojo... tfu!... lojalni wojownicy.

Twoje zadanie polegać teraz będzie na prowadzeniu działań obronnych, dopóki twoje oddziały nie zaprawią się dostatecznie, by dokonać frontalnego ataku. Na to zatyłcze powinno wystarczyć kilkanaście stworów poziomu drugiego lub trzeciego. Zbuduj Most do twierdzy nieprzyjaciela. Ten głupkowaty obrońca dobra coś niecoś jednak wie o sztuce wojennej, użyje więc przeciwko tobie twojej ulubionej broni - strachu. Twoi wojownicy będą natykać się na Pułapki Strachu, ty zaś możesz je unieszkodliwiać wysyłając przeciwko nim swoich wiernych Kościejów - ciało podatne jest na strach, który nie ima się kości. Załatwiwszy te pułapki, zachęć Impy, by jak najszybciej zajęły tyle terytorium, ile się da. Pozwoli ci to rzucać twoje stwory jak najbliżej Rycerzy, na których się natkniesz. Te ruchome konserwy są trudnym orzechem do zgryzienia, ale przy odrobinie starania (to znaczy wysyłając - w razie konieczności - kolejne stwory) dasz sobie z nimi radę. Constantine (jak Francja we wrześniu 39) nie będzie się wtrącał, dopóki się nie przekona, że naprawdę wziąłeś go na kieł. Gdy twoje Impy zaczną zajmować ziemie coraz bliżej jego siedziby, w końcu się zirytuje i weźmie do roboty. Pierwszą rzeczą, jaką zrobi, będzie zebranie posiłków. Ty zgrupuj swoje oddziały w swojej twierdzy i czekaj. Kiedy przebiją się przez twoje pułapki, będą już tak osłabieni, że będziesz mógł ich skosić jak leniwy cieć niska trawę. Kamień Przejścia wyłamujesz ze stygnących palców Constantine'a. Taki los spotka wszystkich, którzy zechcą się sprzeciwić twojej władzy. No i howgh!

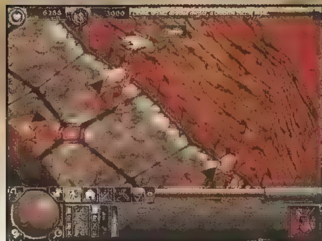
Etap 6a - Oblężeni u Słodkich Wód (Sweetwater).

Pierwszym twoim zadaniem będzie postawienie mostów. Twój loch otaczają małe wysepki, które natychmiast musisz zawłaszczyć. Da ci to zarówno cenną Mana, jak i rejon buforowy. Bezpośrednim celem będzie też zdobycie terenu do staczania bitew, tak żebyś mógł wysyłać twoje stwory przeciwko (tfu!) bohaterom poza twoim lochem, minimalizując straty i uszkodzenia.



Rozkaż twoim Impom kopać złoto na południowy wschód od lochu - to pozwoli ci pozbyć się trosk o finanse. Teraz możesz się zająć sprawami bieżącymi - torturowaniem na przykład i pozyskiwaniem bohaterów. Zauważyłeś chyba, że w więzieniu masz już paru jeńców? Jakież to miłe. Wyślij ich na męki do Komnaty Tortur. Są twardzi, ale nie aż tak, by nie czuli bólu. Niektórzy pozdychają (cóż, takie jest ryzyko związane z losem bohatera), ale nawet z ziemniaka poddanego intensywnym przesłuchaniom niejedno można wydusić. Zdobędziesz trochę informacji o ich ziemiach. Najlepiej zresztą podczas tortur ich uzdrawiać (twoi badacze powinni już opanować zaklęcie Uzdrawiania), co szybko ich załamuje, przekonują się bowiem, że możesz ich dręczyć w nieskończoność. Zaraz też dołączają do twoich zastępów. Schwytaj i nawróć tylu bohaterów, ilu się pojawi w twoim zasięgu, aż zgromadzisz dostateczną siłę, by uderzyć na Twierdzę Lorda Ironhelma. Tymczasem dobrze będzie umocnić swoją pozycję. Zapieczętuj wejścia do twego lochu barykadami, które dość skutecznie zwalniają natarcie bohaterów - pamiętaj jednak, że stwory z bronią miotającą będą mogły ją wykorzystywać do ostrzału ponad szczytem barykady. Mądry zarządca Lochu ustawia za barykadami Pułapki - co stwarza bardzo skuteczną kombinację. Pamiętaj jednak, że użycie pułapek powoduje utratę Mana, musisz więc bacznie zwracać uwagę na wszystkie zapasy. "Wypytując" delikatnie wojowników nieprzyjaciela dowiedziałeś się pewnie, że do Twierdzy wroga możesz się dostać trzema sposobami. Pierwszy to wejście główne, prowadzące wprost do ciężko obwarowanego serca Lochu - tej drogi nie polecamy, chyba że lubisz dzikie boje i nieustanną wojenną wrzawę. Każdy krok na tym szlaku będziesz musiał okupić ciężkimi stratami. Drogi druga i trzecia wiodą przez dwa forty, połączone z zamkiem mostami. W obu fortach są bramy bohaterów, z których wprost wysypują się siły Lorda Ironhelma - i kilka dodatkowych pomieszczeń. Niezłą metodą będzie zawłaszczenie wszystkich terenów przyległych do bram bohaterów i zamknięcie tych bram. To ci zapewni spokój, bo twój loch nie będzie nękany atakami nie w porę. Dodatkową korzyścią będzie znalezienie kilku użytecznych przedmiotów i artefaktów w komnatach przyległych (Podnośniki Poziomu [Increase Level] i Skrzynie z Pułapkami [Sentry Trap Crates] w warsztacie, zaś w skarbcu - złoto i Uszczęśliwiacz [Make Happy Special]). Zawłaszczenie tych komnat i zamknięcie wrót bohaterów da ci pewność, że jedyne ataki przyjdą z południowego - zachodu... a tych kilku bohaterów możesz załatwić, wysyłając na nich Nawróconych. Zebrawszy silne ugrupowanie Nawróconych, dodaj im wsparcie twoich własnych, najbardziej użytecznych stworów i uderzaj z nimi na Twierdzę Ironhelma.

Możesz uderzyć na wprost, przez mosty przy bramach bohaterów, albo wejść przez sekretne wejście wiodące bezpośrednio do serca twierdzy. Te sekretne wejścia są na wschód i zachód od twego lochu: wschodnie jest oznakowane małą sekcją ściany Bohatera nie opodal złoża złota, zachodnie zaczyna się przy południowo zachodniej Bramie Bohaterów. Pamiętaj, że choć jest to najłatwiejsza droga do Twierdzy, nie będzie to przechadzka po miejskim cmentarzyku - uważaj na Pułapki Strachu i Strażników. Powinieneś jakoś dać sobie z tym radę. Oba przejścia kończą się w więzieniu - a stąd już tylko kilka kroków do Lorda Ironhelma. Twardy zeń orzech do zgryzienia - nie jest głupi i będzie werbował bohaterów do obrony swej cennej osoby. Im dłużej trwa twoje natarcie, tym więcej zgromadzi posiłków i osiłków do walki. I ostatnia uwaga - pamiętaj, że pierwszej części Rogatego Talizmanu (Horny Talisman) możesz użyć na tym (i tylko na tym) poziomie. Jeśli poczujesz, że twoje sprawy idą kiepsko, wezwij moc Talizmanu i popatrz, jak się sprawia - a miło popatrzeć...



Etap 6b - Droga na Słodkie Wody (Sweetwater)

Twoi lojalni słudzy schwytali wrogiego ci Czarodzieja. Weź go na męki (to lubię!) i wydobądź z niego wieści o miejscu pobytu Lorda Ironhelma. Czas jest ważny, a wiedza to potęga. Odkrywszy miejsce schronienia Lorda Ironhelma (Zakutego Łba, jakby się kto pytał), wsadź Czarodzieja ponownie do lochu, gdzie zdechnie i posłuży ci jako Kościej. Ten rejon jest doprawdy istnym labiryntem tuneli i jaskiń. Trzeba ci będzie wiedzieć wszystko o niemal wszystkim - korzystaj często z przybliżeń i widoków ogólnych. Im więcej wiesz, tym lepiej dla ciebie. Zacznij prace budowlane. Pierwszą twoją troską powinno się stać ufundowanie Biblioteki, gdzie Warlockowie zajmą się poszukiwaniami Zaklęcia Uzdrawiania Stworów (Heal Creature Spell). Ja znam dość proste zaklęcie uzdrawiania (i wielokrotnie się przekonałem o jego skuteczności)- "Wstawać, łebiegi, i do roboty, bo jak któremu przyp... lę, to zobaczycie! Howgh!". Odkryjesz poniewczasie, że Portal jest dość daleko i nie możesz stracić zbyt wielu stworów, zanim go zawłaszczysz. Bardzo ważny jest też warsztat, ponieważ będziesz w nim mógł opracować Pułapki i nowy typ drzwi - Barykadę. Bardzo się to przyda w Sweetwater, jako że jest tanie i skutecznie przeciwdziała ucieczce Lorda Zakutego. Wiedz jednak, że Barykada nie jest nieprzeniknioną ścianą i choć utrudnia ucieczkę (a osobliwie walkę wręcz), pociski i broń dalekonośna przenikają przez nią bez trudu. Zbudowawszy Barykadę, powinieneś rozważyć możliwość wzmocnienia jej Pułapkami - o ile wystarczy ci Mana. Obie razem (Barykada i Pułapka) są bardzo skuteczne. Stworzywszy sobie zadowalający (i godny ciebie) Loch i wyposażywszy go w potrzebne komnaty, wypraw oddziały na pierwszą potyczkę. Lanca do boju, szabla w dłoń!

Nie opodal odkryjesz bohaterski most wiodący do potrójnych drzwi i niezbyt liczną grupkę bohaterów, którzy go strzegą. Złap ich i podręcz wedle standartowej procedury (kochamy takie teksty! - urodziłem się chyba sadystą), a objawią ci grupkę licznych korzyści, rozrzuconych po całym poziomie - kilku neutralnych Trollów, złoża złota i stosy skrzyń z dobrami - wszystko zostawione na wszelki wypadek przez Lorda Zakutego. Boleśniej odczuje stratę, jeśli ty mu je zabierzesz (złowrogi śmiech). Ale do dzieła. Odszukaj i zabezpiecz te tereny, a znalezione rzeczy zgromadź jako przynętę (im ich więcej, tym lepiej) w zasadzce. Gdy twoi Warlockowie odkryją Zaklęcie Uzdrawiania, możesz schwytanych herosów użyć w nieco odmienny sposób. Standartowe metody tortur bardzo uszkadzają Bohaterów, którzy szybko się niszczą, ale świadomość, że ze śmiercią skończą się ich męki, sprawia, że z maniakalnym uporem nie chcą przejść na twoją stronę. Co za krótkowzroczność! Jeśli jednak ich zaczniesz - złośliwie! - uzdrawiać w Więzieniu, przekonują się, że ich udręka może trwać wiecznie - i szybko wraca im rozsadek. Nie masz to jak groźba nieustającej tortury - ogromnie pomaga spojrzeć na rzeczy z właściwej strony. Na tej zasadzie opiera się cała dyplomacja. Ci dodatkowi wojacy nie są ci w zasadzie bezwzględnie potrzebni, ale dobrego nigdy za wiele. Wkrótce potem pojawi się problem z czasem. Zacznie się odliczanie - co oznacza, że Lord Zakuty Łeb poczuł pismo nosem i zaczął przygotowania do wypadu - trzeba ci więc temu zapobiec. Musisz zakończyć przygotowania, zanim licznik zejdzie do zera. Pomiędzy Zamkiem (Castle) a Bramą Bohatera leży idealny teren do walki i zasadzki. Wyślij swe sługi, by wyrąbali sobie drogę do wrażej fortecy, a Impy niech natychmiast zajmują ziemię zdobytą przez wojowników. Dotarłszy do pola, obstaw je barykadami i wszelkiego rodzaju pułapkami - im więcej ich ustawisz, tym lepiej - ale pamiętaj o rachunku ekonomicznym. Odkryjesz, że zgromadzone skrzynie narzędziowe (Manufacture Crates) przyspieszają konstruowanie pułapek. Jeżeli ukończysz przygotowania przed wypadem Lorda, możesz zostać zmuszony do poczekania. Gdy cię to znudzi, wyślij Impa (lub jakąś inną kreaturę), by wywabić Lorda Zakutego - jak tylko uprzytomni sobie, że go otoczono i jego sytuacja jest, łagodnie mówiąc, pochyła - zrobi wypad. Jeśli wszystko dobrze przygotowałeś, pozostanie ci tylko obserwacja, jak obrzydliwi obrońcy dobra nadziewają się na twoje Pułapki, a niedobitków ochoczo wyrzynają w pień twoi dzielni wojownicy. Niektórzy z twoich to przecież Nawróceni. Jakież to miłe...

Etap 7 - Jaskinie w Żarowicach (Emberglow)

Zaczynasz ze znaczną ilością sług - i dobrze, bo trzeba ci będzie od samego początku odpierać ataki i jednocześnie budować swój Loch. Nie trać czasu na wieloznaczne marszczenie złowrogich brwi - trzeba brać się do roboty, iżby bat świstał, a dupy jęczały!

Zaraz na początku samotny błędny bohater zacznie ci czynić wstręty, nie przejmuj się nim jednak za bardzo - znajdą się tacy, co go stłumią i uciszą. Pierwej powinieneś się zająć wykopkami pod Więzienie i Izbę Tortur. Jedno i drugie będzie ci potrzebne, gdy twoi wojacy zaczną brać jeńców. Oszczędnością i pracą... I tak dalej. W tak trudnych czasach nie bardzo sobie możesz pozwolić na zabicie Olbrzyma, kiedy nie masz środków na przekonanie go, iż najwyższy czas na dokonanie właściwego wyboru drogi życiowej. Tak czy kwak, wojaków nigdy za wielu. Rozkaż zbudować niewielkie Legowisko i Wylęgarnię... Bez nich nie będziesz mógł werbować nowych stworów, a kiedy zechcesz się wziąć za innych Olbrzymów strzegących pustego lochu, przekonasz się, że masz poważne braki kadrowe. Czas na poważne decyzje. Chciałbyś pewnie uwolnić się od nadmiarowych Olbrzymów. Najostrożniejszy sposób to umieścić pułapki przy wszystkich wejściach do twoich lochów i poczekać, aż przerośnięci sami do ciebie przylezą. Jako urodzeni rozrabiacze nie ominą sposobności przywalenia kilku twoim lojalnym poddanym. Zlezą się jeden za drugim - nie będziesz musiał ich szukać. Zaletą ich jest to, że będą cię nachodzić kolejno, a ty kolejno wal ich po gruczołach. Za to ich lubię, chłopaki, za to ich lubię...

Jeśli jednak nie jesteś człekiem cierpliwym, możesz sam się wybrać z wizytą pod Bramę Olbrzymich Bohaterów (Wiesz, że możesz używać neutralnych Stopni [stepping stones], prawda?), zająć wszystkie ziemie wokół Wrót i ruszyć na same Wrota. W tym przypadku dobrze będzie posłać z Impami kilka stworów bojowych, bo jakiś przechodzący tamtędy przypadkiem Olbrzym może ci wytłuc kadry pracownicze. Twoim kolejnym zadaniem będzie przebicie się do strażnicy (Guard room). Jak przedtem, zajmij wszystkie ziemie po drodze (zabijając lub niewoląc bohaterów, którzy będą mieli pecha i natkną się na twoje sługi) i ruszaj do ataku. Możesz rozwalić wszystkie troje drzwi od razu (tyle, że jeśli zaatakujesz jedne, tamci zajdą cię z boku i od tyłu, co jest niemiłe i niesmaczne), albo przebić się przez bohaterską ścianę pomiędzy dwojgiem drzwi. Jeżeli zdecydujesz się na rozwałkę ścian, nie oszczędzaj na środkach. Wywal dużą dziurę, by dać sobie jak najwięcej miejsca do rzucania w wir walki nowych sił. Po zajęciu Strażnicy zechcesz pewnie znaleźć najlepszy szlak, by dobrać się do Lorda Zygmunta. I oto gdzie przydaje się Widzenie Zła (Sight of Evil). Zerkając w prywatny świat Lorda Zygmusia i jego kompanów, możesz znaleźć drogi, które - choć nie



przez Pułapkę Alarmującą (Hero Alarm Trap) zostanie wezwany Czarodziej (poziom 1). Najlepiej wysłać Impa, by zajął neutralny teren wiodący do Portalu. Wywabisz w ten sposób dwa Krasnoludy na twoją ziemię. Zabij ich i znów odeślij swoich rannych na kurację. "Cierpliwie i śliniąc główkę, wychędożył słoń mrówkę". Nie masz się co spieszyć. Następny ruch - wyślij Impa do Portalu. Czarodziej wyskoczy ze swymi strażnikami i Krasnoludami - gdy znajdą się na otwartej przestrzeni, wyślij swe sługi, by im przyłożyli. Jeśli któryś z twoich stworów zwali się do lawy, zbuduj kamienny Most i wyślij Impa na ratunek. Nie miłosierdzie to, lecz konieczność - goła niczym Afrodyta z Knidos. Musisz dbać o siły, dopóki nie zajmiesz Portalu - dopiero wtedy możesz nieco popuścić. Łap każdego Świetlika (Firefly), który wyłoni się z Portalu - tutaj bardziej ci się przydadzą niż Zwiadowcy. Nie ma sensu tracić rozpędu - rozwal drzwi na wschodzie od Portalu, by wykopać złoto i Uszczęśliwiacz (Make Happy Special). Na razie nie tykaj Pułapki Strachu, jeśli ją zniszczysz i poślesz swe stwory dalej, zaalarmują Czarodzieja (poziom 3) strzegącego ziem leżących dalej. Na razie zostaw ją w spokoju, a gdy będziesz miał już pięciu lub sześciu Goblinów, przygotuj się do walki z Czarodziejem (poziom 2) na zachodzie. Zbuduj Kamienny Most do drzwi na zachód od twej Wylęgarni. Rozwal je i załatw patrol za nimi. Natrzyj na Zachód i zdobądź Skarbiec strzeżony jedynie przez dwu Krasnoludów (poziom 2). Teraz uważaj - choć w zasadzie sprzedawanie zajętych pomieszczeń się nie opłaca, możesz zrobić wyjątek, sprzedać skarbiec i zbudować tu Więzienie 3x3. Jeżeli cię na to stać, spróbuj zbudować też niewielkie 3x1 "Torturatorium" w przejściu wiodącym ku północy. Dzięki temu będziesz mógł wykorzystywać pokonanych przez siebie Herosów, tworząc z nich Kościejów, a przy odrobinie szczęścia nawrócisz dla siebie i paru Strażników. Wymagać to będzie przebiegłości i planowania, bo nie za wiele znajdziesz tu Mana, ale powinno ci się udać uzdrowienie i nawrócenie kilku przynajmniej wybranych Herosów, co znacznie ułatwi ci zadanie. Zajmij Strażnicę leżącą na końcu korytarza i zbuduj Drewniany Most do Bramy z Kratą (Hero Portcullis) i barykady herosów. Za nimi tkwi Czarodziej (poziom 2) uważający się za nietykalnego. Wyślij wszystkie twoje stwory w jednym totalnym ataku - to powinno go uciszyć. Używając Uzdrowienia nie powinieneś nawet odnieść zbyt wielu strat. Przed zapukaniem do drzwi wiodących na Salę Treningową (Training Room) dobrze jest wycofać stwory i uzdrowić kogo się da. Najlepiej odesłać je na kuracje do Legowiska. Za Bramą Herosów jest złoto.



bezpośrednie jak cios w pysk - dadzą ci więcej możliwości i stworów do nawrócenia. Wybór należy do ciebie. Co prawda jest tu jedna przeszkoda warta rozwagi - Czarodziej mądry dostatecznie, by mieć przed tobą pietra, ale na tyle szlachetny, że niestety musi wystąpić przeciwko tobie. Jedno połączone z drugim sprawia, że kryje się drań za barykadami i wali zaklęciami ognia, jakby się nażarł czosnku z benzyną. W tym przypadku najlepszym wyjściem dla ciebie będzie kombinacja Opętania (Posession) i Salamandry.

Kolejnym kamieniem milowym będzie załatwienie czekającej na ciebie grupy uderzeniowej (4 Olbrzymy, 2 Czarodziejów i Rycerz). Roznieś ich niczym wicher kupę (liści, oczywiście, liści) i dalej przyj na Zamek. Po drodze masz Podwyższenie Poziomu (do 25) - i silnie radzimy, byś z niego skorzystał.

Nareszcie czas na uderzenie główne i przywłaszczenie sobie wszystkiego, co warte wzięcia. Są dwa sposoby - zależne od tego, czy masz wiele stworów ognioodpornych (albo żywisz niezdrową wiarę w siłę twoich mostów). Jeżeli tak, to uderzaj na bramę główną - uważając na posiłki, które docierają z bram (bohaterskich) zamkowych. Jeśli masz tradycyjne oddziały, możesz najpierw zająć terytorium wokół zamku. Potem użyj drewnianego mostu i Impa, by zająć neutralne grunty i włam się przed tylną bramę. Natkniesz się tu na ławę Pułapek, ale korzyść z tego taka, że do ostatniego boju będziesz mógł wysłać wszystkie swoje stwory, nie tylko te ognioodporne. Zostanie ci tylko wzięcie klejnotu - a to jedyna rzecz warta zachodu.

Etap 8 Pozostałości w Lwiej Paszczy (Snapdragon)

Zaczynasz z kilkoma stworami (Troll, dwie Panie i trzy Salamandry). Choć wiesz, że, ogólnie rzecz biorąc, życie poddanych nie ma dla ciebie żadnego znaczenia, na razie musisz chronić to, co masz, dopóki nie zajmiesz Portalu, bo jeżeli ich stracisz, to leżysz bez sześciu. Przede wszystkim musisz wykopać złoto na północ od Serca Lochu i zbudować kamienny most przez ławę do Legowiska. Panie (Misstress) muszą pomóc Salamandrom załatwić broniących go herosów. Po zajęciu Legowiska pozwól swoim dojść do zdrowia i dopiero wtedy ruszaj dalej. Faza druga polega na przekopaniu się przez złoto i zajęciu Wylęgarni (znów musisz wyrżnąć w mały pniaczek strzegących jej herosów). Wciąż brakuje ci Mana, więc znów wyślij rannych do Legowiska, na kurację ozdrowieńczą. Nie rozleniwiaj się za bardzo i nie nadymaj powodzeniem. Masz Wylęgarnię, Legowisko i jesteś bliski zajęcia Portalu i rozpoczęcia rekrutacji stworów z zewnątrz. Bliski - to słowo kluczowe. Użyj Kamiennego Mostu (Stone Bridge), by dotrzeć do mostu przed bramą wiodącą do portalu. Rozwal drzwi, ale zaraz potem wycofaj swoje stwory - gdy tylko któryś z nich wstawi stopę do Portalu,

Budowa Drewnianego mostu do otoczenia Bramy Herosów powinna ci pozwolić na pozyskanie złota, które nań upadło. Jak tylko twoje stwory wyzdrowieją, załóż Salę Ćwiczebną (Training Room). Choć może uznasz ten wydatek za kosztowny, wszystko się opłaci, ponieważ zwabia Salamandry, te zaś są wielce użytecznym uzupełnieniem armii Goblinów. Zebrawszy swe siły w żelazną pięść (po załatwieniu Czarodzieja drugiego poziomu), czas dokopać Czarusiowi (poziom 3), który czai się za pułapką strachu. Przerzuć most do Pułapki i rozwal ją. Zaniepokoi to Czarodzieja, który wezwie swoich Złodziejów (poziom 3) i Krasnoludów (poziom takiż sam)), by sprawdzili, coś ty za jeden. Załatw ich, a zaraz pojawi się druga grupka niemilców. Nie cackaj się, tylko wyprowadź w pole wszystkie swe siły - bo inaczej poniesiesz cięższe straty, niż mógłbyś sobie na to pozwolić. Znów wyślij stwory na kurację, a gdy już każdy będzie naładowany energią, poprowadź swą armię przeciwko Czarodziejowi (poziom 3, jakby nie było). Użyj Wezwania Pod Broń (Call to Arms), by rozpocząć grupowy atak, i bacz pilnie na to, co się dzieje w polu, bo jak do tej pory to najbardziej twardy orzeszek, z jakim ci przyszło mieć do czynienia. Natkniesz się też na kilka paskudnych Pułapek. Jak najszybciej zbuduj Drewniane Mosty wokół jego Heroicznych Wrót, by twoje Impy mogły odzyskiwać powalone stwory, które stracisz w walce (sprawdź też, czy nie dałoby się pojmać wroga żywcem, gdyby się udało go Nawrócić, byłby cennym nabytkiem dla twojej armii. Powodzenie wielu przedsięwzięć zależy od pozyskiwania surowców wtórnych). Teraz czas na odzyskanie sił i drobną rozbudowę gospodarstwa. Upewnij się, że wszystko idzie jak należy - kopanie złota, torturowanie więźniów i zajmowanie niezbyt silnie bronionego warsztatu. Umieść kilka Wartowniczych Pułapek (Sentry Traps) na płytkach górujących nad twoim Sercem Lochu i parę Gazowych Pułapek (Gas Traps) w drzwiach, które wysadziłeś. Pod niektórymi złożami złota znajdziesz Podbijacze Mana (Increase Mana Special). Miło, że ci zostawili takie drobiazgi, prawda? Tymczasem zajmij Kasyno leżące pomiędzy ziemiami Czarodziejów 2-go i 3-go. Choć bierze cię pokusa, nie rozwalaj północnych drzwi Kasyna, by nie zaalarmować rezydujących za nimi Czarodziejów poziomu 4-tego i 5-tego, którzy w dodatku mają na podorędziu paru prawdziwych twardzieli. Ustaw Kasyno na pracę dla ciebie i będziesz mógł finansować Treningi, obierając twoje stwory z ich zarobków. Kasyno zwabi do twego lochu Opryszków (Rogues). Opętaj jednego, a będziesz mógł zadawać wrogom ciosy w plecy. Na domiar przyjemności jest on jedynym twoim sługą, który będzie mógł ci przynosić złoto z ziem jeszcze przez ciebie nie zajętych. Kiedy już zbierzesz grupę zdrowych i nieźle podszkolonych stworów, możesz się zająć terytorium Czarodzieja poziomu 4-tego. Rozwal drzwi w północno zachodnim rogu Kasyna i ruszaj na zachód, by zająć Więzienie. Nie będzie lekko - trzeba ci się uporać z patrolem zajadłych Krasnoludów (poziom 4), ale na tym etapie powinieneś sobie poradzić. Warto się postarać, bo nagroda będzie znaczna - przyzwoite Więzienie i para Neutralnych Mrocznych Elfów, które z ochotą się do ciebie przyłączą, gdy je uwolnisz. Z Więzienia skieruj się na północ i załatw Czarodzieja (4-tego poziomu). Powinieneś zyskać kilka Pomnażaczy Złota (Increase Gold Species), paru przydatnych więźniów i całkiem miłą salę Tortur. Trzymane w niej Panie (Misstress) przyłączą się do twojej armii (a mają jakiś wybór?) i zaczną nawracać twoich więźniów własnymi (skutecznymi) metodami. Atak na Czarodzieja poziomu 4-tego zaniepokoi Czarodzieja Piątaka, który zacznie cię nękać, wysyłając przeciwko tobie Olbrzymów. Niezły pomysł, ale ponieważ wysyła ich pojedynczo, ty ich będziesz pojedynczo pokonywał i nawracał. (współczesność potwierdza znaną prawdę, że nie masz to jak dobrze nawrócony - wykona bez pyskowania nawet najbrudniejszą robotę).

Zbierz siły i gdy będziesz gotów - albo znów poczujesz brak gotówki - wywal drzwi w północno wschodnim rogu



Kasyna i zbuduj most do drugiej Wylęgarni. Załatw strażnika (poziom 5), potem przejdź do Bohatera przy Wrotach (poziom 5) i też go wypinkuj. Zajmij Bibliotekę (Library) i naciesz się wszystkimi ciekawostkami, jakie tam znajdziesz. Pospiesz się z przygotowaniami do boju - wkrótce zaatakuje cię Lord Titus. Możesz albo nań poczekać, albo ruszać na niego samemu - tak czy owak, nie da ci rady, za cienki teraz z niego Bolek.

Etap 9 - Zasadzka w Srebrnej Toni (Silverstream)

Przede wszystkim zajmij się podstawami - masz Legowisko? Wylęgarnię? Bibliotekę? Pracują jak należy? Nie? No to na co czekasz? Dopiero wtedy, gdy wszystko będzie grało niczym w rosyjskim zegarku, zacznij budować pomieszczenia pomocnicze. Czyli na przykład Więzienie (nic tak nie zapewnia miłości poddanych, jak widoczna zewsząd solidna bryła ponurego pierdla - patrz Bastylia). Przyjdzie ci toczyć boje, a racjonalne wykorzystanie surowców wtórnych (Kościeje - za kratki trupka, i poczekać aż zgnije) jest bardzo opłacalne. Zadbaj o to natychmiast. Każ Impom zacząć kopać na wschodzie i zachodzie. Na wschodzie leży neutralna Sala Tortur (che! che!), a coś takiego zawsze ci się przyda - zwłaszcza w połączeniu z Więzieniem. Impy kopiące na zachód przygotują w istocie atak na drugą placówkę wroga. Jest tu pasmo podatnych na kopanie skał (choć na pozór wyglądają bardzo solidnie) wzdłuż skał nieprzenikliwych (nie opodal neutralnej Sali Tortur). Wydrąż, ile możesz, każąc Impom wykopać w ścianie - na przykład - Salę Tortur 3x1. Pobliska nieprzenikliwa ściana się zawali, odsłaniając neutralną ścieżkę do Komnaty 3x3 i neutralnej Pani (Mistress). Powitaj ją ciepło (Panią, znaczy) i każ Impom zająć wszystko, co się tylko da. Zrób tu jedną dużą Salę Tortur - dzięki niej zyskasz później serdecznych przyjaciół i wielu zwolenników, a dla przyjaciół nigdy dobrego za wiele). Czas się przygotować na przyjęcie gości - ale nie spiesz się i rób to starannie. Wbrew ogólnie rozpowszechnionej opinii o siłach Mroku i Ciemności, rzadka będzie sytuacja, w której masz dość sługusów, by od ręki załatwić miłośników Światła i Słodyczy. Szczęśliwy lud Harmonii zdał już sobie zresztą sprawę z zarazy toczącej kraj - nie da się ich podejść niepostrzeżenie, podczas kiedy oni sobie tańczą i podśpiewują. Zrobili się paskudnie podejrzliwi, uzbroili po zęby i nie myślą o tobie przyjaźnie, oj nie...

Oto więc, co trzeba zrobić: Wykop wszystkie skały, z wyjątkiem (co to takiego "wyjątko"? Żyjątko, rozumiem, ale wyjątko?) ostatniego bloku prowadzącego do placówki. Inni twoi poddani niech się tymczasem zajmą rozmieszczaniem w korytarzu pułapek. Jeżeli tego jeszcze nie próbowałeś, możesz przygotować wrogom świńską niespodziewajkę, umieszczając Niespodziankę Gazową (Gas Trap) przed kilkoma Pułapkami strażniczymi (Sentry Trap). Zabawa polega na tym, by zwabić Strażników na twoje terytorium, gdzie zanim stawią czoła twoim wiernym hordom, natkną się pierwej na niemiłe zabawki.



Przygotowawszy teren, możesz podkopać ostatni blok, przerzucić most do najbliższej ściany wrogiego posterunku i przekopać się przez nią. Gdy grzecznie zapukasz, zawsze ci odpowiedzą. Nie próbuj tłuc wroga w jego twierdzy, niech twoje Impy wyciągną podejrzliwców ku przygotowanemu przez ciebie terenowi gier i zabaw towarzyskich. Oczywiście zadbaj o zwłoki poległych i nawróć ich po uprzednim odcieleśnieniu. Nigdy nie trać okazji do dobrych uczynków. Od poczucia dobrze spełnionego obowiązku robi się cieplej na sercu. Zadbaj też o resztę Posterunku i umocnij go Barykadami, Pułapkami Gazowymi, Strażołapkami (Pułapkami Strażniczymi) i innymi przyjemnościami. Dla gości nic nie jest za dobre!

Ruszaj na Trzeci Posterunek. Gdy napotkasz na opozycję, cofnij się, by zwabić "nachałców" na teren bogaty w pułapki. Podbój trzeciego posterunku przebiega w zasadzie podobnie - tyle że otacza go nieco więcej pułapek. Ci szlachetni skurczybykowie zaczynają się wycwaniać! Ostrożnie! W rzeczy samej, powinieneś przy tym Posterunku ustawić tylko kilka pułapek, najlepiej bowiem wywabić wroga pod Posterunek nr 2. Oczywiście pojmujesz, że zniszczone w bitwie Pułapki czy Barykady trzeba odbudować i odtworzyć, zanim ruszysz wbijać wrogom dądła w żupy. Nie chcesz chyba, by wróg przeszedł przez twoje oddziały jak kapusta przez starą, niską babę, gdy odrobina wysiłku mogłaby ci tego oszczędzić. Kiedy unicestwisz Posterunek 3-ci, wieści o tym zaalarmują Vossa, Pana tych Ziem, który - jak przystało na dobrego władcę - uzbroi się jak do młocki i osobiście poprowadzi atak.

Poczekaj, aż sam się zamelduje do mordobicia na Posterunku 2-gim. Cokolwiek byś nie zrobił, nie buduj mostów pomiędzy Posterunkami i nie częstuj Vossa Gromami. Jest nieco nerwowy i jak zobaczy, co się święci, natychmiast da drapaka - co z jego strony będzie rozsądną decyzją, ty jednak będziesz miał później sporo kłopotu z odnalezieniem klejnotów Przejścia (Portal Gems). Kiedy dotrze do posterunku 2-go, zajmie się przebijaniem przez zamykające mu drogę barykady. Jeżeli przygotowałeś wszystko właściwie, cały czas będzie pod ogniem. Kiedy wedrze się nieco głębiej, spuść na niego swoje stwory - nie będzie miał gdzie wiać. Niech go rozerwą na kawałeczki.

Etap 10 Rozwalenie Śpiewnej Kniei (Woodsong)

Nie siedź jak idiota, nadymając się własną ważnością, tylko bierz się do roboty. Każ Impom natychmiast wykopać nie opodal twego Serca Lochu 4 komnaty 5x5 i jedną 6x6 (jedną na Legowisko, drugą na Wylęgarnię, trzecią na salę ćwiczeń). Pozostałe dwie będą trochę inne. Czwartą nazwijmy Komnatą Nawróceń (Ściany przylegają do Katowni [Torture Chambers], a pośrodku jest więzienie). Bardzo to wygodne, kiedy chcesz wziąć kogoś z więzienia i ułożyć na którymś z umilaczy żywota. Popraw tylko nieco umeblowanie ścian i masz to, czego chciałeś. Ostatnia komnata, 6x6, to kombinowana Biblioteka i Warsztat - każde 3x3. Po wykopaniu i urządzeniu tych pomieszczeń, przeryj się do Portalu ku południowi i zawłaszcz Neutralne Panie. Dodatkową korzyścią jest tu Ubezpieczacz (Make Safe Special), którego aktywacja wzmocni wszystkie ściany w twoich komnatach. Na północ od twego lochu jest złoże złota. Tam właśnie trzeba ci przygotować mordercze pułapki - a miejsce uczynić tak niebezpiecznym dla wroga, by każda napaść z tej strony została udaremniona przez pułapki, dając ci czas na przygotowania. Każ twoim okopać grunt i napełnić go Kolczatkami (Spike Traps), Barykadami i Działobitniami Wartowniczymi (Sentry Guns). Ten park rozrywki ochroni twe Serce Lochu, gdy twoi poddani zaatakują Asmodeusza. Zajmij drugi Portal, gdy tylko będziesz mógł utrzymać pełen kontyngent stworów. Powolne stwory - takie jak Żółciowe Demony - tylko zwolnią postępy twej armii, powinieneś się więc zatroszczyć o lekkonogie istoty, np. Panie (Mistresses). Powinieneś mieć się na baczności przed atakami z lewej i prawej - herosi wysypują się z bram niczym piasek z przetaku. Można ich nawrócić i są wtedy dość przydatni (osobliwie Olbrzymy, z których będą świetni rzemieślnicy w twoich warsztatach), ale trzeba na nich uważać, bo położą kres twym ambicjom. Nie zapominaj o czasie - wkrótce zwrócisz na siebie uwagę zawistników. Zamknięcie bram herosów jest pierwszorzędną sposobnością opętania stworu i poprowadzenia twoich oddziałów osobiście - co osobliwie ci odpowiada. Oczywiście będzie sroga rzeź, ale powinieneś sobie z tym poradzić. Najpierw wyślij oddziały uderzeniowe, a potem stwory rażące wroga na odległość. Spuść je ze smyczy we właściwej odległości, by mogły maksymalnie wykorzystać przewagę swojej broni. Upewnij się, że twoje Impy zajmują wszelkie terytorium wokół wrót, bo celem całej tej harataniny jest zajęcie wszelkich terenów wokół wrót, by je zniszczyć. Dopiero po zniszczeniu wrót będziesz mógł przygotować atak na Asmodeusza. Jak tylko bohaterowie się spostrzegą, zmontują na twój loch atak na cały gwizdek - a twoje stwory będą musiały jednocześnie ruszyć na loch Asmodeusza. Rzuć Wezwanie pod Broń (Call to Arms) obok twego drugiego Portalu i spuść tam wszystkie twoje stwory, by były gotowe do wymarszu.



Obrona Asmodeusza jest nieco słabsza na wschodzie i zachodzie, gdzie ani jej nie wzmocnił, ani nie zawłaszczył terenów, co ci pozwoli na uniknięcie ataku przez dobrze obwarowane ściany jego lochu. Przekop się przez ostatnią sekcję skał oddzielających twój loch od herosów i rzuć zaklęcie Wezwania pod Broń obok słabego punktu w umocnieniach Asmodeusza. Rzuć tam też kilku Impów i każ im kopać ku północy w skałach. Niedługo trzeba będzie czekać, aż odkryją jaskinię, która pozwoli ci ominąć większą część lochów Asmodeusza. Rzuć zaklęcie wstrząsu (Tremor), by osłabić skały lochu Asmodeusza, i każ Impom ryć przez osłabiony kamień. Loch Asmodeusza leży teraz jak dziewica do wzięcia, rzuć więc Wezwanie pod Broń w sercu jego lochu. Twoje stwory, usiłujące się przebić przez linie herosów, będą chciały odpowiedzieć na Wezwanie, co i dobrze, ale ulecz je, ile się da, tak by w lochu Asmodeusza zjawiły się w najlepszej formie. Bohaterowie, ujrzawszy, że ich natarcie się załamało, sami spróbują załatwić Asmodeusza, więc musisz zniszczyć jego Serce Lochu przed nimi i zrobić to dostatecznie szybko, zanim inni bohaterowie nie zniszczą twego Serca.

[Bl]ózko

producent: EIDOS
platforma: PC/PSX

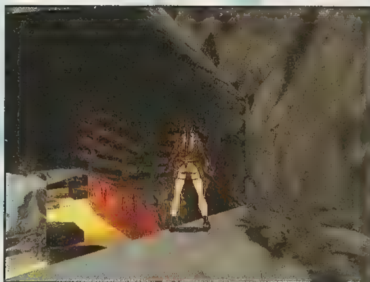
Tomb Raider II Golden Mask

Lara Croft po raz kolejny zawitała na ekrany monitorów w pięciu całkowicie nowych poziomach. Przedrzeć się przez nie bez szwanku nie jest łatwo, dlatego czym prędzej śpieszę wam z pomocą i solucją, abyście, szanowni gracze, mogli doprowadzić znajomą bohaterkę do szczęśliwego końca i potrenować co nieco przed nowym wyzwaniem, które przybędzie wraz z pojawieniem się Tomb Raider IV.

Poziom 1 Cold War

Pierwszy level zaczyna się niewesołą sytuacją. Gdy orzeźwisz się już lodowatą, arktyczną wodą, popływaj nieco w pobliżu, od czasu do czasu nurkując na samo dno. Powinieneś natrafić na podwodną jaskinię, w której znajdziesz nieco przydatnych flar. Wypłyń na powierzchnię i czym prędzej postaraj się wskoczyć na widoczną, ukośną skałę, zanim rekin zdecyduje się wreszcie zamienić cię w swe drugie śniadanko. Zlikwiduj cętkowanego leoparda i podnieś kolejną paczkę flar. Stojąc na krawędzi skały znajdującej się tuż nad wodą, ustrzel pojawiającego się od czasu do czasu rekina, a następnie, już spokojny o swe ciało, popłyń na dno jeziora, by sięgnąć po harpun, nieco amunicji do niego oraz parę dodatkowych przedmiotów. W jednej z podwodnych komnat znajdziesz ukryty tunel prowadzący do sekretu ze złotymi monetami. (Mała dygresja: warto zaliczać wszystkie sekreciki, nawet jeśli Lara pada z nóg, a zadanie wydaje się być niewykonalne, nagrodą za zagarnięcie wszystkich sekretów jest dodatkowy, piąty poziom). Wracając do tematu: wypłyń na powierzchnię i tym samym sposobem co poprzednio wskocz na brzeg. Zabaw się na chwilę w turystę i pozwiedzaj nieco ośnieżone tunele. Po drodze zręcznie zlikwiduj kolejnego leoparda, a następnie przesuń skalny blok, dzięki czemu uzyskasz dostęp do małego medi-packa. Kontynuuj przeczesywanie terenu, a powinieneś po różnych kątach znaleźć wiele przydatnych wcześniej czy później przedmiotów. Przy okazji, przy podnoszeniu jakiejś znajdźki szczególnie uważaj na zsuwające się znikąd kule skalne, mnożące się leopardy oraz nieoczekiwane dziury w ziemi. Gdy wszystko już uzbierasz do kieszonki, skieruj się w stronę komnaty, w której widać będzie lodowy (zamrożony, jak kto woli) wodospad. Wespnij się po nim, a następnie szybko i bezszelestnie zabij swą pierwszą ludzką ofiarę na szczycie wzgórza. Skieruj się na górę włażąc po rampie widocznej po lewej, a następnie zlikwiduj kolejnych złych facetów, którzy wyjdą z przestrzeni. Nie zapomnij po każdej ze zbrodni przeszukać kieszeni (nie swoich oczywiście, lecz swych ofiar) często, wypełnionych dosyć ciekawymi przedmiotami. Przejdź przez drzwi, miń kolejne, a następnie ustaw się odpowiednio na ukośnych blokach, aby prostym skokiem przeskoczyć nad rampami. Przyciągnij do siebie blok widoczny po twej prawej stronie, przeskocz przez niego i popchnij go prosto w stronę doliny. Teraz pociągnij za drugi blok i zeskocz na dół, aby znaleźć się w małym korytarzyku, który dzięki twoim działaniom został otwarty. Pozbieraj z ziemi nieco przydatnych skarbów, wskocz na szczyt pierwszego z bloków, który wcześniej poruszyłeś, i wespnij się na górę po chropowatej ścianie. Sięgnij po medi-pack widoczny w pobliżu, podejdź na krawędź doliny, a następnie wypełnij swe kieszenie kolejną porcją flar. Wejdź na widoczny blok skalny przy pomocy liny, a następnie zabij natrętnego jastrzębia. Użyj Action Key, aby chwycić się za linę, i przejedź po niej efektownie (niczym James Bond czy Zorro) nad doliną górską. Dwa jastrzębie oraz wygłodzony leopard postarają się umilić ci pobyt w nowym miejscu. "Zaopiekuj" się czule zwierzątkami, przeskocz nad skośnymi blokami wspomagając się liną, sięgnij po paczuszki z amunicją, wejdź na wyżej położony blok skalny i zabij leoparda. Wejdź do głębokiego wykopu w dolinie, ostrożnie zejdź na pierwszy niewielki występ (po stronie bliższej budowli) i idź dalej na krawędź wykopu. Jeszcze raz ostrożnie zejdź z krawędzi, a następnie na dół, po ścianie. Szybko wciśnij klawisz "Action Key", aby zejść na dół nieco szybciej. Znajdź lodową jaskinię na samym dole wykopu, pobiegnij na dół bardzo długim korytarzem, po drodze zabijając leoparda. Na końcu jaskini znajdziesz kolejny sekrecik: nieco znajdziek i trzy złote sztaby. Zejdź do dołu, by znaleźć się z powrotem blisko jaskini skalnej tuż przy jeziorze. Wróć znaną już i wcześniej przebytą drogą do budowli i wyląduj na końcu liny przeciągniętej przez dolinę. Uważaj na kule, pobiegnij szybko i zeskocz do ciemnego wykopu, gdy kula będzie przelatywać nad twą głową. W wykopie podnieś M-16, następnie wespnij się na górę w pobliże budynków z widocznymi oknami.

Strzel w okna, spójrz w lewo, by ujrzeć zwracające na siebie uwagę przełączniki. Popchnij je i wejdź ostrożnie do ciemnego, lodowego korytarza. Z rozbiegu skocz nad dołem, a następnie na nieco skrzywione, ukośne bloki skalne. Sięgnij po pistolety, znajdź pierwsze z otwartych drzwi, po drodze zabierając nieco amunicji. Przejdź się do przodu wzdłuż krawędzi, tak aby znaleźć się mniej więcej na środku doliny. Zjedź po pochyłej rampie i wejdź do pomieszczenia z okratowanymi oknami. Na horyzoncie pojawi się facet w bieli, czym prędzej go zabij i z jego kieszeni zbierz nieco amunicji (teraz jeszcze przypominam, lecz potem już nie będę - po udanej akcji zawsze przeszukuj ciała zabitych). Pociągnij za wajchę widoczną tuż przy oknie, by otworzyć pomieszczenie strażników. Idź dalej do kolejnego pomieszczenia, podnieś klucz przy beczkach, wróć do budynków i strzel we wszystkie widoczne okna. Użyj klucza, by otworzyć drzwi, skocz do tyłu w kierunku doliny



i zastrzel gościa w pomarańczowym wdzianku. Podnieś nieco amunicji i przejdź przez wejście do doliny z budowlami. Pobiegnij wzdłuż okratowanych okien, podnieś mały medi-pack. Jeśli będzie taka możliwość, postaraj się zniszczyć gości widocznych na dolnym przejściu (jeśli nie, będziesz musiał pomęczyć się z nimi nieco później). Wróć na środek doliny i wybadaj uważnie teren znajdujący się za skośnym blokami skalnymi. Skorzystaj z nich, by zjechać na dół prosto na przejście, a następnie pobiegnij szybko do lodowej jaskini. Czeka cię nieco zabawy z gościem, leopardem oraz jastrzębiem. Staraj się skakać we wszystkie strony, pamiętając jednocześnie o strzelaniu. Gdy będzie już po wszystkim, podnieś amunicję zabitego gościa oraz mały medi-pack. Pociągnij dźwignię przy zakratowanym oknie, otworzą się drewniane drzwi w budynku po drugiej stronie doliny. Pobiegnij wzdłuż okratowanych okien i podnieś medi-pack. Wespnij się na wysoki, skalny klif, z góry zobaczysz biegającego poniżej wroga w białym wdzianku. Przeskocz nad skośnym blokiem w stronę budowli, by w ten sposób zjechać na dół i wylądować na przejściu w bliskim sąsiedztwie zauważonego wcześniej gościa. Jeśli jednak zjedziesz za daleko, uważnie się ustaw do skoku, po czym chwyć się lodowej drabiny widocznej po lewej stronie budowli. Z drabiny wejdź na górę, aby pobić się z facetem, przy okazji, jeśli masz tylko czas oraz chęć, zejdź na dół, zbierz dobra i wejdź na górę po drabinie widocznej po drugiej stronie. Pociągnij za dźwignię, aby dostać się wreszcie do śnieżnego pojazdu. W pobliżu głównego przejścia znajdziesz płaski występ. Skocz z niego, zastrzel leoparda i ostrożnie zeskocz na dół, a następnie zejdź po lodowej ścianie. Podnieś nieco amunicji oraz flar, na drugim końcu doliny znajdziesz ścianę, po której wejdziesz na górę, na dach budowli z widoczną w pobliżu drewnianą bramą. Zabij mężczyznę i zabierz mu nieco amunicji. Wejdź na górę z powrotem po ścianie przy której stoi śnieżny wóz. Wsiądź do niego, odpal go i ustaw się na przejściu po drugiej stronie doliny. Jeśli użyjesz klawisza "akcji", pojazd dostanie niezłego przyspieszenia, które pozwoli przeskoczyć bez szwanku nad głęboką szczeliną. Zatrzymaj pojazd przy budowli z drewnianą bramą.

Wyjdź z budowli w dolinę, następnie bardzo szybko skręć w lewo i z występu zabierz nieco amunicji. Wejdź na występ, uważając na szalonego kierowcę snowmobila, który wyskoczy z zabójczymi zamiarami. Przygotuj broń, by załatwić go cicho i bezszelestnie, gdy po raz drugi pojawi się na horyzoncie. Wejdź na wysokie, drewniane skrzynie, zbierz nieco fajowych przedmiotów, uzbrojony wejdź z powrotem do pojazdu i przejedź przez tunel. Znalazłszy się na dachu budowli, zabij wroga, zatrzymaj się i podnieś z jego kieszeni nieco amunicji. Wróć się do pojazdu i wjedź z nim na dach budowli. Uzbrojony śnieżny pojazd ustaw do ukośnego skoku z dachu prosto na widoczną skośną rampę z lodowymi oknami. Wciśnij gaz do dechy przy rampie, przejedź przez okna i wyląduj na terenie z widocznymi trzema wyjściami. Przejdź przez rampę, skręć w lewy korytarz i zatrzymaj się na szczycie wzgórza. Cierpliwie poczekaj na gościa w pojeździe śnieżnym, który za tobą przyleci. Zabij go i wróć do rampy z lodowymi oknami. Ze środkowego obszaru z pojazdami śnieżnymi wejdź do widocznego w górze przejścia. Zeskocz na dół, skręć w lewo, odpal flarę i pociągnij za dźwignię. Zrzucisz w ten sposób kule śnieżne, które rozbiją lód na zamrożonym jeziorze poniżej. Zabij gościa w budynku, podnieś nieco przydatnych "pukawek", medi-pack, a następnie wewnątrz budynku wciśnij przycisk, by otworzyć bramę, która blokowała pojazdom wyjście. (Aby przycisk w budynku zadziałał, musisz najpierw odwiedzić Ice Palace). Odpal flarę, zanurkuj w wodzie i płyń prosto, aż dotrzesz do Lodowego Pałacu (Ice Palace). Pobiegaj nieco w kółko, aż zauważysz przejście wykonane w całości z lodu. Znajdź kąt pomiędzy skałami w pobliżu jeziora, wejdź z niego na górę i idź na sam początek lodowego przejścia. Pobiegnij w poprzek pierwszego lodowego przejścia, skocz na solidny lodowy filar i zeskocz na niższe lodowe przejście. Pobiegaj nieco wokoło, aż znajdziesz bezpieczny filar z bardzo dużym medi-pac-



kiem. Podnieś go, wykonaj unik przed spadającymi kulami śnieżnymi, które przełamią poniżej lodową podłogę. Spójrz w prawo, tuż przy filarze, na którym stoisz, i postaraj się zauważyć swym sokolim wzrokiem coś przypominającego złoto. Skocz na występ przy ścianie po prawej stronie, zjedź w dół z powrotem i wyląduj na płaskim występie. Z tego miejsca wskocz na niewielki filar, znajdujący się tuż przy połyskującym obiekcie, który okaże się złotą czaszką. Zejdź po nią na dół, przygotuj shotgun i strzelając zbierz wszystkie znajdźki znajdujące się w zasięgu wzroku oraz od wszystkich zabitych wcześniej facetów. Jeśli zjedziesz na dół przed umieszczeniem złotej czaszki w kieszeni, strzel w lodowe okno blokujące drogę do czachy, by się do niej łatwo dostać. Znajdź możliwe do przełamania lodowe okno w ścianie i wespnij się na górę, na pobliski występ. Nie zaprzestawaj wspinania, aż dotrzesz do zamrożonego jeziora. W pobliżu jeziora wejdź na górę na występ, podnieś znajdźki, zejdź na dół do lodowego okna w ścianie. Znajdź okno, które można szybko rozbić, strzel w nie i wejdź do jaskini tuż za zbitym, lodowym oknem, zważając na czającego się leoparda. Wskocz do jaskini, skocz z powrotem, a następnie wejdź się na pobliski występ. Poczekaj na nim, aż weźmiesz leoparda na celownik, i zacznij strzelać. Gdy zwierzak padnie, wejdź do lodowej jaskini, znajdź drabinę i wejdź po niej na sam szczyt. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, wciśnij przycisk w środku budynku, aby otworzyć bramy, które blokowały wyjazd dla pojazdów. Z obszaru z lodowymi oknami oraz rampą przejdź przez bramy, stań w pobliżu lewej ściany od wejścia i zlikwiduj faceta wychylającego się z prawej strony. Teraz możesz bez problemu zająć się nieproszonym gościem na drewnianej platformie po lewej stronie. Po walce zabierz pozostałe na polu bitwy uzbrojenie. Stojąc naprzeciwko bramy, która została otwarta specjalnie dla śnieżnych pojazdów, wejdź na blok znajdujący się po jej lewej stronie. W nagrodę za akrobatyczny wysiłek możesz całkowicie uzdrowić Larę.

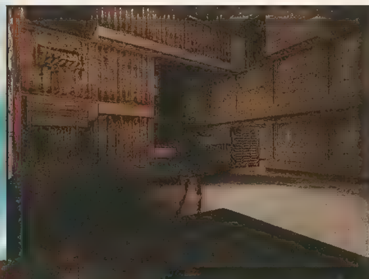
Ustaw "swoją" kobietę na wprost rozpadliny tak, aby stała jednocześnie naprzeciwko lewej strony narożnika śniegu. Wykonaj długi skok w kierunku rozpadliny i wciśnij klawisz odpowiedzialny za funkcję "roll", aby przeturlać się, będąc jeszcze w powietrzu. Następnie wciśnij "action key", aby zdążyć chwycić się krawędzi klifu. (Lara zjedzie na dół na pierwsze wzniesienie, a następnie spadnie na drugie, zanim będzie mogła złapać za krawędź. Upewnij się, że Lara nie wyląduje na wzniesieniu równoległym do bramy, w przeciwnym razie skierujesz ją za mocno w prawo i bezpieczne zejście ze ściany niestety nie zadziała). Na występie skieruj Larę jak najdalej w prawo. Ostrożnie zejdź na dół (wciśnij "roll", zanim uderzysz w ziemię). Lara powinna przeżyć upadek, jednak z minimalną ilością życia. Odpal flarę i przeszukaj pomieszczenie w celu dostania się do różnych znajdziek, włącznie ze szczególnie w tej chwili niezbędnym dużym medi-packiem. Gdy będziesz gotowy do wyjścia, wejdź po lodowej ścianie na przeciwny koniec (Uwaga! Jeśli Lara dojdzie do szczytu, nie będzie mogła wrócić i tym samym straci wszystkie życiodajne znajdźki). Przejedź swym śnieżnym pojazdem przez bramę na szczyt wzgórza i tam się zatrzymaj. Spójrz na dół i zauważ skrzynię blokującą prawą stronę. Skocz na lewą stronę, zjedź na dół wzgórza i wyceluj w środek otwarcia na samym dole. Uważaj jednocześnie na spadające śnieżynki. Zabij gościa w białym wdzianku, zabierz amunicję, idź dalej w dół, zatrzymaj się i podnieś duży medi-pack. Szybko skocz z powrotem do śnieżnego pojazdu, odwróć się i przejdź sobie po facecie w pomarańczowych barwach. Podnieś klucz oraz granaty leżące w kieszeniach gościa. Podjedź do zamknięcia i skorzystaj ze zdobytego przed momentem klucza, aby otworzyć drewniane drzwi. Zabij leoparda i idź w prawo przejściem w stronę następnego budynku. Wciśnij przycisk w pobliżu zakratowanego okna, aby otworzyć drzwi prowadzące z powrotem do śnieżnego pojazdu. Postaraj się nie spaść na ziemię, bo grozi to znalezieniem się w pobliżu punktu startowego niniejszego levelu. Przejdź przez otwarte drzwi i zabij pomarańczowego gościa. Podnieś amunicję i przejdź do kolejnego pomieszczenia ze skrzyniami. Zabij dwóch gości, podnieś wszystkie znajdźki, zlikwiduj jastrzębia i przejdź do jednej ze środkowych struktur. Tam odszukaj przycisk, którego wykorzystanie spowoduje otwarcie drzwi w podłodze, znajdujących się w pobliżu. Przy owych drzwiach stróżują dwaj snajperzy, więc aby się zbyt mocno nie narażać, wejdź na obszar z przyciskiem, by stamtąd bezpiecznie, wzorcowo załatwić parkę strzelniczych. Zeskocz do drzwi i popłyń w kierunku kanału, z którego wydostaniesz się przez widoczny występ.

Poziom 2 Fools Gold

I znowu poziom zacznie się bardzo mokro i zimno. Wskocz do wody, tam spójrz w kierunku otworu widocznego w suficie. Popłyń tam, aby łapczywie zaczerpnąć świeżego powietrza. Wyjdź z wątpliwej przyjemności kąpieli, by znaleźć się w pomieszczeniu z widocznymi kilkoma wyjściami. Tym razem nie ma zbyt dużo czasu na dokładniejsze przeszukiwania terenu, gdyż wróg z shotgunem lata jak opętany wokoło, starając się zniechęcić cię skutecznie do zwiedzania. Na dokładkę pojawi się także potężny doberman. Podczas dzikich podskoków i strzelaniny uważaj na węża, który ujawni się za kolejnym gościem z shotgunem. Po tej wyjątkowej i zarazem wątpliwej rozrywce zbierz wszystkie znajdźki z ciał zabitych gości i przygotuj się na zaskakującą wizytę faceta z dużą pałką w rękach. W pobliżu otworu z wodą w podłodze znajduje się niewielkie pomieszczenie. Znajdziesz tam spory, niewątpliwie przydatny medi-pack. Wbiegnij do pomieszczenia z basenem w podłodze oraz widoczną parką bram za plecami Lary. Poradź sobie z jazgoczącym dobermanem, który przyjaźnie się na ciebie rzuci, wbiegnij schodami do góry, zestrzel sierp i wybij okno. Wciśnij przycisk otwierający drzwi prowadzące do zardzewiałego holu. Gdy będziesz szedł w stronę amunicji do shotgun'a, tuż przy oknie pojawią się dwaj faceci w żółtych garniturach. Ta parka naprawdę może narobić Ci niezłych kłopotów. Czym prędzej chwyć za shotgun'a i zabij ich, najlepiej w tym samym czasie, gdy obydwaj będą spełzać po schodach, i w nagrodę podnieś medi-pack z ciała jednego z nich. Zaopatrz się w amunicję leżącą przy oknie, miń basen i idź na najwyższy poziom. Ustaw się odpowiednio do bezpiecznego zejścia po flary na występ znajdujący się poniżej. Teraz spróbuj postąpić według poniższych, skróconych wskazówek. W związku z tym, iż są to dosyć trudne manewry, radzę wykonać profilaktycznie w tym miejscu save i próbować aż do skutku.

1) Zejdź na występ
2) Odwróć się tyłem do występu
3) Ostrożnie zejdź na dół, ale zamiast wciskać cały czas klawisz "action", puść go i wciśnij tuż przez chwytaniem.
4) Lara zrzucona zostanie na odpowiedni występ.

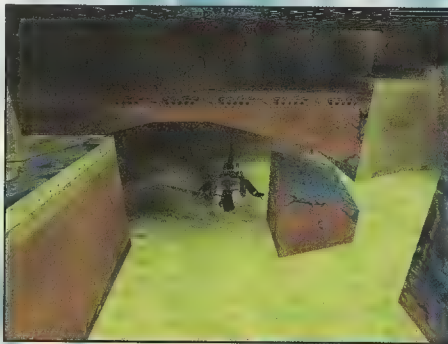
Uff... po wszystkim. Do holu z dwiema bramami dojdziesz wchodząc po schodach w pierwszym pomieszczeniu lub skacząc z pomieszczenia, w którym znajduje się basen na dość sporą odległość i chwytając się krawędzi występu. W pobliżu bramy prowadzącej do zardzewiałego holu znajduje się przycisk. Wciśnij go, a otworzy się brama do pomieszczenia ze skrzyniami w środku. Podnieś amunicję, podciągnij do holu skrzynię znajdującą się bliżej bramy, aż do momentu gdy utorujesz sobie drogę do otwarcia w holu (musisz skrzynię przesunąć wystarczająco daleko, tak aby móc z powrotem dostać się pomieszczenia ze skrzyniami). Wróć właśnie tam i podnieś M-16. Przesuń ostatnią ze skrzyń, aby odkryć pierwszy sekrecik na tym poziomie (oczywiście złote monety). Przejdź przez bramę prowadzącą do zardzewiałego holu, znajdź budynek z oknami. Przejdź się wokół konstrukcji, po drodze zauważając wnękę z malowniczo wyrytymi obrazami Stalina. Gdy wejdziesz na ostatni występ w pobliżu bramy prowadzącej do budynku, otworzy się ona, wypuszczając facetów z dużymi kijami. Załatw problem, zabierz mały medi-pack, przejdź przez bramę i zabij faceta z shotgunem. Wciśnij guzik otwierający drzwi na dziedziniec. Wyjdź





z budynku i znajdź otwartą bramę. Przejdź na środek dziedzińca i stamtąd wskocz na niewielki blok po lewej stronie. Skocz tyłem na przeciwną ścianę i zaopiekuj się snajperem czyhającym na dachu po prawej stronie dziedzińca. Następnie zlikwiduj

gościa, który również ukrył się na dachu, lecz tym razem wybrał daleki koniec dziedzińca. Zeskocz z powrotem na ziemię, podnieś nieco znajdziek przy skrzyniach, zlikwiduj psa i znajdź pudełeczko z flarami widoczne pomiędzy budynkami. Przeszukaj teren na dalekich tyłach dziedzińca, aby dotrzeć do stóp wzgórka, na który niestety wspiąć się nie można. Podnieś amunicję i zlikwiduj kolejnego dobermana. Wespnij się na dach, zabij faceta oraz dwa kruki, które wlecą do środka. Zabierz amunicję z ciała, przeskocz przez szczelinę na dalekim końcu dziedzińca (po przeciwnej stronie dużego wentylatora). Gdy znajdziesz się w pobliżu pomieszczenia z twarzami Stalina wygrawerowanymi na ścianie, zabij człowieka w białych portkach i z jego kieszeni wydobądź medi-pack. Spójrz przez okratowane okno, za którym czyha pies oraz radośnie mieni się złotko. Pierwsze wzniesienie zaprowadzi cię z powrotem na najniższy poziom dziedzińca, drugie natomiast prowadzi do budynku, w którym znajduje się jaskinia z oknami. Wejdź do pomieszczenia z sierpem oraz napisem CCCP nad drzwiami. Zauważ elektryczny obwód w pobliżu zamkniętej bramy. Idź dalej po dachach wokół dziedzińca, podnieś nieco amunicji od snajperów, których wcześniej zręcznie zlikwidowałeś. Na środku dziedzińca zatrzymaj się i zabierz nieco amunicji w pobliżu ściany, ten krok zwabi kolejną pędzącą atrakcję z shutgunem. Skacz do tyłu, celnie strzelając, po czym z martwego ciała weź medi-pack. Idź dalej do przejścia w drewnianej podłodze, widocznego w pobliżu wentylatora na końcu dziedzińca. Wciśnij przycisk wewnątrz niewielkiego holu, co spowoduje otwarcie się wrót. Wejdź przez nie do niewielkiego pomieszczenia, w którym na egzekucję czeka piesek. Na elektrycznym obwodzie w pobliżu bramy użyj "karty obwodu". Otwórz bramę i, dla oświecenia sobie terenu, rzuć w dół flarę. Zabij trzy szczury i wejdź na blok skalny widoczny po lewej stronie. W miarę możliwości podreperuj swoje zdrowie do maksymalnego poziomu i wyciągnij M-16. Bardzo zły koleś wyskoczy znikąd, jadąc na swym śnieżnym rumaku. Nie przestawaj rzucać flar na dół, aby zapewnić sobie jako takie oświetlenie, skocz z jednej skrzyni na drugą i zmuś śnieżnego chłopaka do powrotu. Uprzedzam, iż zalicza się on do twardzieli, i możesz na nim nieco cennej amunicji stracić. Gdy w końcu go wykończysz, podnieś flary leżące przy drzwiach w pobliżu wejścia, znajdziesz tam również nieco amunicji. W bardzo odległej części pomieszczenia, w pobliżu drewnianych ramp, znajdziesz jeszcze jedną porcję amunicji. Podejdź do oświetlonych skrzyń, podnieś medi-pack oraz żółty Pass Key. Wyciągnij pistolety i zabij szczury, które pokażą się bezszelestnie w pobliżu twojej postaci. Gdy będziesz biegł z powrotem do wejścia do pokoju, pojawi się na horyzoncie jeszcze jeden wróg. Zabij go, podnieś medipack i odnajdź pojazd śnieżny. Skieruj się z powrotem na dziedziniec. Na szczycie dachu skieruj się do części dziedzińca z wentylatorem, odwróć się i poczekaj na kolejnego śnieżnego jeźdźca. Zabij go i podjedź do pomieszczenia z twarzami Stalina. Zjedź rampą na najniższy poziom, gdzie czekać na ciebie już będzie kolejny koleś z pojazdem. Zabij go i ponownie skieruj się do części dziedzińca z wentylatorem. Użyj żółtej karty, aby otworzyć bramę. Podnieś kolejny, żółty Pass Key i zabij człeka w białych spodniach. Weź medi-pack z ciała i wróć do śnieżnego pojazdu. Przejedź się na drugi koniec dziedzińca rampą do góry, przez pomieszczenie ze Stalinem, a następnie w dół kolejną rampą. Znajdziesz się w strukturze z widocznymi okienkami. Przejedź się wokoło struktury i znajdź kolejny niewielki hol z twarzami Stalina. Przejedź przez przejście, aby znaleźć się za wielkim wentylatorem. Wciśnij guzik, aby otworzyć bramę, zza której wyskoczą trzy dobermany. Przejdź przez bramę, by dostać się do sekretu numer 2, tym razem ze sztabkami złota. Wróć na dziedziniec. Gdzieś w pomieszczeniu z ciemnymi skrzyniami, drzwi na niższym poziomie dziedzińca będą otwarte. Zauważ również, że możesz poruszyć skrzynią znajdującą się w pobliżu ramp w ciemnym pomieszczeniu, aby dostać się do korytarza. Po poruszeniu skrzyni podnieś flary i wjedź na środek korytarza, w pobliże występu, na który wcześniej się wspiąłeś.



Na występie po drugiej stronie basenu znajduje się gość z shutgunem strzelający przez okienko. Zabij go szybko i bezszelestnie, wskocz do basenu i wypłyń na powierzchnię w pobliżu ściany. Bezzwłocznie zabij kolesia w żółtym garniturze, stoi on na dalekim końcu holu. Wyciągnij medipack z żółtego garnituru i przejdź na koniec holu, aby podnieść trochę flar. Wykonaj nieco dłuższy skok z rozbiegu i chwyć się za występ widoczny w ścianie naprzeciwko basenu. Wejdź po niej na górę i przesuń skrzynię, aby dobrać się do parki uroczych granatów. Dalsze przesuwanie skrzynią zaowocuje otwarciem drzwi w pomieszczeniu. Idź dalej niewielkim holem, po drodze starając się powiększyć kolekcję poręcznych granatów. Otworzą się kolejne drzwi w pomieszczeniu, przejdź na drugą stronę skrzyni, a następnie idź dalej niewielkim holem prowadzącym do rakietnic. Skocz z powrotem do basenu, pod wodą pociągnij za wajchę, która wyłączy wielki wentylator. Weź wcześniej przydatny zapasik powietrza, a następnie przepłyń pod wentylatorem i płyń dalej podwodnym tunelem. Podnieś nieco amunicji i, zanim wynurzysz się z podwodnego przejścia, wypłyń na powierzchnię po kolejną porcyjkę powietrza, odwróć się, by naprzeciwko otwartych drzwi ujrzeć niewielki występ. Wejdź na niego, zabij szczura, zabierz pistolety i wskocz z powrotem do wody. Skieruj się do otwartych drzwi, aby dopłynąć do miejsca położonego wysoko nad korytarzem. Ostrożnie zejdź na dół i przy pomocy swego śnieżnego pojazdu wróć na dziedziniec do pomieszczenia, w którym znalazłeś żółty klucz, tuż przy wielkim wentylatorze. Wejdź do pomieszczenia, by znaleźć się przy czerwonym zamku. Nie jesteś, niestety, w posiadaniu klucza do niego, więc spróbuj poruszać przyciskiem widocznym po drugiej stronie drzwi. Odwróć się i wróć na dziedziniec, aby odkryć, iż droga została zablokowana przez jakiegoś furiata z shotgunem. Zastrzel go i podnieś upragniony klucz. Czym prędzej użyj zdobyczy, aby otworzyć wewnętrzne drzwi, następnie użyj czasowego przycisku, aby otworzyć drzwi zewnętrzne. Przejdź przez nie, skręć w lewo przy skrzyni, a następnie wkrocz do skalnej doliny. Zlikwiduj uroczą parkę facetów, która nagle na ciebie wyskoczy. Jeśli spojrzysz w górę, na ścianę, powinieneś dojrzeć ścieżkę skalną, która prowadzi na sam szczyt. Skorzystaj z niej, by tam się dostać, a następnie wykonaj długi, z rozbiegu, skok na zardzewiały most. Podnieś pudełeczko flar, a następnie przygotuj swoją najmocniejszą broń, by poradzić sobie z problemem shotgunów, które pojawią się przed uroczą twarzyczką Lary. Spójrz w dół na drugą stronę doliny i "zdejmij" gościa czającego się z shotgunem na dole. Znajdź skrzynię ze sporym medi-packiem na szczycie. Zaopiekuj się gościem, który pokaże się na moście, a po zbrodni podnieś zasłużony medi-pack z jego ciała. Na szczycie struktury znajdziesz skrzynie do poprzestawiania w kierunku tylnej ściany. Poruszenie jednej ze skrzyń wyzwoli uroczą parkę dobermanów. Nie zaprzestawaj przesuwania skrzyń, aż do momentu, gdy odkryjesz nieco granatów oraz amunicji do Uzi. Idź z powrotem na dół i skieruj się do budynku na samiusieńkim koniuszku doliny. Wewnątrz budowli uważaj na liczne, turlające się beczki, które w ciągu sekundy mogą przerobić Larę na marmoladę. Aby uniknąć wylatujących pułapek, postaraj się wchodzić na moment do środka, a następnie zwinnie się wycofywać. Na dokładkę do tych akrobacji będziesz musiał pobawić się z parką szczurów. Nie odchodź od ściany w pobliżu doliny i zejdź na dół na drugi koniec budynku. Poczekaj, aż dwóch facetów w żółtych garniturach pojawi się po drugiej stronie okien. Zastrzel ich, gdy, nieświadomi niczego, będą sobie spacerować w tę i z powrotem. Jeśli będziesz wystarczająco daleko, ogień z ich strony nie powinien cię nawet drasnąć. Zastrzel dodatkową parkę szczurów i wyjdź przez drzwi wprost do śnieżnej części doliny. Z występu przy drzwiach postaraj się wykonać z rozbiegu długi skok do okna przy beczkach, przed lądowaniem chwyć się za filar i wespnij się na górę. Bezzwłocznie odwróć się i zastrzel gościa oraz kruka, który przyleci zwabiony hałasem. Ponownie skocz i chwyć się nieco nadszarpniętego filaru przy budynku (umiejscowionego z dala od budowli z beczkami). Mam nadzieję, że odpowiednio wcześnie zlikwidowałeś już przyczajonego tutaj gościa, w przeciwnym wypadku czeka tu na ciebie dodatkowy problem. Poszukaj Uzi oraz amunicji do niego przy oknie w budynku, z którego dotarłeś do doliny. Wróć do pierwszego z zardzewiałych nieco filarów i spójrz na ścianę doliny. Powinieneś z tego miejsca dojrzeć kolejny filar w dość złym stanie, z widocznymi przedmiotami na szczycie. Skocz na niego, ale jeśli zdarzy ci się małe ześliźnięcie niezgodne z planem, skocz na blok na tyłach filaru nieco wyżej umiejscowionego i z tego miejsca wykonaj skok na śnieżny występ, znajdujący się tuż przy docelowym filarze z przedmiotami. Wejdź teraz, już bez przeszkód, na filar i zabierz wszystkie przedmioty znajdujące się w twoim polu widzenia. Wróć do budynku z beczkami. Przejdź do najciemniejszej części budynku, odpal flarę i spójrz w róg wykopu. Zeskocz w dół i wykorzystując żółty klucz otwórz przejście nad wodą, a następnie zrób to samo z drzwiami do budynku. Przepłyń podwodnym tunelem i wejdź ma górę. W pomieszczeniu czeka cię spotkanie z jeszcze jednym żółtym garniturem, który ciskać będzie w ciebie ogniem, ale pamiętaj, że jeśli będziesz dostatecznie daleko, nic ci się stać nie powinno. Pobiegnij prosto, a następnie odskocz z powrotem, unikając ognia i oddając strzały w kierunku gostka. Po sprawie skocz z powrotem do wody, popływaj sobie nieco przy dnie, by zebrać pudełeczko flar, mały medi-pack oraz nieco amunicji do Uzi. Poszukaj wyjścia przy basenie z wodą. Wejdź do wąskiego tunelu i uważnie wsłuchaj się w kroki gościa biegającego na wyższym poziomie. Wejdź na nieco nadszarpnięty występ, a następnie skryj się w rogu. Z takiego miejsca





skocz i oddaj strzał w kierunku wroga. Powtarzaj czynność, aż koleś na wyższym występie legnie na ziemi. Wejdź na górę i podnieś nieco amunicji do M-16, a następnie znajdź wyjście do ciemnego pomieszczenia. Strzel kontrolnie z pistoletów, aby nieco oświetlić sobie przestrzeń, przejdź na krawędź głębokiego wykopu i wykonaj bardzo długi skok na filar widoczny w pobliżu ściany, chwytając się jego krawędzi. Po drugiej stronie jaskini, w wysokim pomieszczeniu kryje się koleś z shutgonem - idealny na cel dla twojego M-16. Po zlikwidowaniu gościa, zanim opuścisz wysoki filar, zeskocz na wstęp widoczny w pobliżu konstrukcji. Spójrz do otworu w ścianie, aby dostać się do sekreciku numer trzy, czyli tytułowej złotej maski. Wyciągnij zza pazuchy swą najmocniejszą broń i zeskocz na most znajdujący się po drugiej stronie dołu. Teraz pojawi się pałająca chęcią zepchnięcia bądź zastrzelenia cię z mostu para gości, więc aby ich w mgnieniu oka "ściągnąć" na ziemię, użyj swej najlepszej broni. Wykonaj ukośny, długi skok z rozbiegu na występ po drugiej stronie mostu, wejdź na górę do wysokiego drewnianego pomieszczenia, w którym znajdziesz mały medi-pack oraz nieco amunicji do pistoletu. Wróć na most i zabij dwa kruki, które przetną ci niespodziewanie drogę. Wykonaj skok w kierunku ściany przy moście i przy lądowaniu chwyć się za nią. Zejdź na dół do drabiny i wciskając klawisze Action, Jump oraz strzałkę w dół, powinieneś wylądować tuż przy krawędzi głębokiego wykopu. Zastrzel trzy szczurki, a następnie podnieś spory medi-pack, przy okazji likwidując kolejną porcyjkę ogoniastych zwierzątek. Skocz tyłem, lądując prosto na nieco zakrzywionej rampie i ześliźnij się po niej, a następnie chwyć się szybko krawędzi kolejnej spadzistej rampy. Ostrożnie zeskocz do tym razem naprawdę głębokiego wykopu widocznego poniżej. Poszukaj nieco amunicji do shotguna w rogu, a następnie oświetl sobie flarami obszar przy szkieletach, aby znaleźć wyjście z poziomu.

Poziom 3 Furnance of the gods

Pobiegnij w kierunku podejrzanej konstrukcji z kafelków widocznej w podłodze. Zawsze staraj się tego typu kafelki przeskakiwać, gdyż są one niczym innym, jak tylko pułapką. Biegnij trzymając się lewej strony. Skręć w lewo do przejścia i poczekaj, aż ściana z kolcami poruszy się w kierunku kafelkowej konstrukcji. Wbiegnij w przestrzeń za ścianą z kolcami, która teraz ruszyła na konstrukcję z kafelków. W międzyczasie inna ściana wykładana kolcami zacznie się podejrzanie poruszać. Zastrzel trzy szczury podczas przeszukiwania miejsca za kolczastą ścianą oraz podnieś nieco amunicji. Powędruj w dół holu, by znaleźć stalową klatkę ze złotym łańcuchem. Pociągnij za niego i przejdź przez drzwi. Gdy znajdziesz się w pomieszczeniu, zastrzel parę wilków zaczajonych na Larę. Idź na szczyt wzgórza w pobliże złotej maski oraz strażników. Podnieś apteczkę leżącą obok szkieletu, ujawni się kolejny wilk, którego zastrzelisz. Podnieś złotą maskę, aby w ten sposób przemienić strażników w wojowników Intuit. Zauważ podwójne drzwi ze złotym emblematem. Pobiegnij naokoło granic pomieszczenia, aż natrafisz na jedyne otwarte drzwi. Przejdź przez nie, odpal flarę i wskocz prosto do wody. Jeśli zetkniesz się ze złośliwą, żółtą rybką, odwróć się i płyń w inną stronę do pomieszczenia szczurów. Tam zwabioną żółtą rybkę możesz spokojnie zlikwidować. Wskocz po raz drugi do podwodnego tunelu i popłyń na drugi jego koniec, a następnie w dół, do otworu na końcu. Podnieś nieco amunicji do harpuna i wróć do pomieszczenia szczurów. Musisz teraz nieco poskakać i zużyć sporo amunicji, aby chociaż na moment oczyścić wybrzeże z tych zwierzaczków. Za każdym razem, gdy się poruszysz i podniesiesz coś, obróć się dookoła, by sprawdzić, czy pojawiły się jakieś nowe szczurki. Podnieś wszelakie dobra, przesuń dwie klatki złotym łańcuchem na końcu pomieszczenia, aby dostać się do flar, amunicji oraz dużego medi-packa. Aby wyjść z pomieszczenia, pobiegnij w kierunku struktury z kafelków na sam koniec tunelu. Odwróć się i wejdź po drabinie, popchnij blok do momentu, gdy wejście do pomieszczenia będzie wolne, a następnie popchnij blok, aby odkryć pierwszy sekrecik. Gdy podniesiesz flary, szybko skocz z powrotem i wykonaj ukośny skok, aby uniknąć toczącego się głazu. Idź dalej w górę tunelem, którego wejście znajduje się przy szkielecie. Odpal flarę, uważając na kolczaste doły czyhające w podłodze. Wśród tych zasadzek zauważ drzwi widoczne w podłodze tunelu. Idź prosto, po czym pociągnij za wajchę, aby otworzyć podwójne drzwi znajdujące się w dole. Z występu przy wejściu do tunelu skocz z rozbiegu na występ po lewej stronie filaru. Z tego miejsca ponownie wykonaj spory rozbieg i skocz na występ z różnego typu przydatnymi przedmiotami. Wróć na występ przy filarze i ostrożnie zeskocz na kolejny, znajdujący się niżej poziom. Poszukaj otwartych podwójnych drzwi, wbiegnij na dół do holu, do kolejnych podwójnych drzwi z widoczną w pobliżu dźwignią. Pociągnij za nią i odpowiednio już przygotowany, powitaj walecznie dwóch facetów za podwójnymi drzwiami, którzy postanowią zainteresować się naszą bohaterką. Podnieś nieco amunicji oraz medi-pack, znajdź okratowane okna w pomieszczeniu i uważnie obejrzyj sobie roztopione złoto, widoczne w pomieszczeniu. Sięgnij po duży medi-pack przy ognie, a następnie zainteresuj się niewielkim blokiem widocznym po stronie okratowanego okna. Wejdź na niego, by dotrzeć do wejścia prowadzącego do roztopionego złota. Skacz po płytach skalnych aż do momentu, gdy będziesz mógł skierować się w lewo lub w prawo. Zatrzymaj się w takim miejscu i wskocz na ciemne skały znajdujące się w rogu. Wskocz nieco wyżej i zauważ zaklinowany blok skalny wzdłuż lewej ściany. Skocz z rozbiegu, chwyć się i podciągnij na zaklinowaną skałę. Zjedź nieco niżej w pobliże końca rampy, a następnie wykonaj niewielki skok. Gdy wylądujesz na kolejnym zaklinowanym bloku, wykonaj jeszcze jeden prosty skok na koniec występu, na którym znajdziesz dwa granaty. Weź je, a następnie skocz i chwyć się nieco wyżej położonego występu przy ścianie (w pobliżu środka roztopionego jeziora). Z rozbiegu skocz na bardzo krótki występ i ustaw się do kolejnego długiego skoku z powrotem na środek roztopionego jeziora (mniej więcej w miejsce, gdzie zacząłeś wędrówkę). Z tego miejsca skocz na podłogę przy dwóch filarach. Teraz spokojnie możesz przeszukać pomieszczenie przy okratowanych oknach, jednak niestety nic tam nie znajdziesz. Wejdź na nieco wyżej położony występ przy filarach i podciągnij się na kolejny, aby dotrzeć na niższy poziom wodospadu z rozpuszczonego złota. Pobiegnij dookoła dużej, stopniowo wznoszącej się rampy, która otacza wodospad. Wejdź na pierwszy widoczny występ i skocz ponad zakrzywionym blokiem widocznym po lewej stronie. Zatrzymaj się na moment, by spojrzeć w ciemny tunel po lewej stronie, tam powinieneś znaleźć paczuszkę flar. Podążaj dalej torem rozpuszczonej rzeki, by natrafić na kolejny ciemny tunel z niewielkim medi-packiem wewnątrz. Wróć na pierwszy występ, z którego się wspiąłeś, znajdujący się tuż za dużą, wznoszącą się rampą. Teraz możesz kontynuować wspinaczkę do momentu, gdy nie będzie ona możliwa. Odwróć się, stojąc na wysokim występie, i spójrz w kierunku wodospadu. Wykonaj długi skok z rozbiegu, chwyć się występu na środku wodospadu. Następnie, po kolejnym podobnie długim skoku, chwyć się występu widocznego po drugiej stronie wodospadu. Podążaj dalej występami i idź w kierunku tego, który znajduje się na przeciwnej stronie. Zeskocz na skałę poniżej, a następnie skieruj się w dół rzeki, w stronę widocznego, głębokiego tunelu w rogu, z którego zabierzesz paczuszkę flar. Wejdź z powrotem na najwyższy występ wzdłuż ściany i idź dalej w górę rzeki. Spójrz na dół wzdłuż ściany, podnieś nieco amunicji, a następnie wykonaj długi skok z rozbiegu na filar znajdujący się w rzece roztopionego złota. Podnieś nieco amunicji i zaopiekuj się rozbudzonym twoim czynem ptaszkiem, którego musisz potraktować porcją śrutu. Ustaw się do ukośnego skoku z rozbiegu na spory, płaski występ, widoczny po drugiej stronie rozpuszczonej rzeki. Na horyzoncie pojawi kolejny myszołów się do rozwałki. Znajdziesz się nad obszarem, z którego podniosłeś mały medi-pack oraz paczuszkę flar. Idź dalej w górę rzeki, zważając na zabójcze, wypełnione kolcami doły. Postaraj się cały czas wędrować w pobliżu rzeki i kontynuować wspinaczkę w górę, aż znajdziesz nieco amunicji. Wróć na dół rzeki i zastrzel kolejnego ptaszka. Przejdź na prawą ścianę i idź w górę rzeczki, trzymając się prawej ściany jaskini, aż będziesz zdolny zejść nieco w dół i podnieść trochę amunicji do pistoletów. W drodze powrotnej wejdź na wyższy poziom i wyjdź w pobliże rzeki. Z tego miejsca wykonaj z rozbiegu długi skok na występ widoczny na środku rzeki, gdzie znajdziesz kolejną porcję amunicji. Zastrzel dwa ptaszki, skocz nad zakrzywionym blokiem w dole rzeki, a następnie ustaw się do długiego skoku z rozbiegu na niższy teren w środku rzeki. Ostrożnie skocz



na dół do sekretu drugiego i podnieś dwie sztabki złota. Wejdź z powrotem tak wysoko, jak tylko będziesz mógł, odwróć się, spoglądając w górę rzeki. Skocz z rozbiegu i chwyć się za filar, a następnie z niego wykonaj podobny skok na występ, z którego wcześniej podniosłeś nieco amunicji do M-16. Ponownie skocz daleko na występ po prawej stronie rzeki i idź dalej w górę, aż dotrzesz do toczących się tnących ostrzy. Wzdłuż ścieżki toczących się ostrzy znajdziesz kilka niewielkich wnęk. Dzięki nim będziesz w stanie przebiec przez tę wątpliwą "ścieżkę zdrowia" i dotrzeć w jednym kawałku na jej koniec. Gdy wkroczysz do kolejnego pomieszczenia, spójrz z powrotem w jeszcze jedną alkowę w pobliżu ostrzy, w której znajdziesz duży medi-pack. Znajdziesz się przy kolejnej rzece rozpuszczonego złota. Idź po raz nie wiadomo który w dół rzeczki, aż ujrzysz w niej skały. Odpowiednio się ustaw do skośnego skoku prosto na pierwszą ze skał, uważając, aby skok ów był odpowiednio długi. Idź dalej w dół rzeki, wykonując proste skoki oraz nieco dłuższe ponad dwoma blokami.. Zauważysz zwodniczy i podejrzanie wyglądający występ po lewej stronie, jednak jest on na razie poza zasięgiem twoich nóżek. Na ostatniej skale wyciągnij broń, by przygotować się na spotkanie z uszatym niedźwiadkiem. Z rozbiegu wykonaj długi skok do wody, popłyń na samo dno, po drodze zręcznie i wdzięcznie radząc sobie z żółtą rybką. Znajdź otwarcie w skalnej ścianie w górze rzeki i popłyń tunelem, a następnie skieruj się w górę. Wyjdź z wody, jeśli jeszcze nie poradziłeś sobie z polarnym misiem, będziesz musiał właśnie teraz nieco się z nim pobawić. Możesz pobiegać sobie parę razy w kółko, aż miś utknie w ścianie. Wróć na klif znajdujący się nad basenem i zabij oślizgłą ohydę w nim pływającą. Podnieś duży medi-pack tuż przy szkielecie, zejdź z krawędzi klifu i znajdź otwarcie prowadzące do lodowej groty. Wróć do przejścia do lodowej jaskini i wykonaj skok na skałę, używając do tego trzech harpunów. Teraz czeka cię niezła walka, więc lepiej bę-

dzie, jeśli będziesz miał wystarczająco dużo zdrowia. Wyciągnij ciężką broń, wskocz do wody i przejdź w górę rzeki. Wprost naprzeciw ciebie wyskoczy wielki jak krowa, biały, stary polarny misiek z zębiskami jak sztylety. Gdy pozbędziesz się polarnego problemu, podnieś nieco amunicji ze środka groty oraz dodatkową paczuszkę z ciemnego rogu. Wskocz z powrotem do wody i popłyń w dół rzeczki. W pobliżu dachu znajdziesz sporej wielkości otwarcie prowadzące do podwodnego pokoju z wieloma lodowymi oknami. Popłyń dookoła, zbierz nieco amunicji i z powrotem dopłyń do wspomnianego pierwszego podwodnego pomieszczenia. Wpłyń do góry przez dziurę w dachu, by nabrać nieco powietrza. Wyjdź z wody i znajdź występ znajdujący się w pobliżu lodowego okna położonego przy dziurze w podłodze. Podnieś pudełeczko flar oraz mały medi-pack. Rozejrzyj się po pokoju i zauważ drabinę. Wykonaj z rozbiegu długi skok i chwyć się wspomnianej drabiny, by wspiąć się bokiem na występ po drugiej stronie. Pobiegnij w dół rampą, co spowoduje stoczenie się pierwszego z głazów-niespodzianek. Bacz, aby zejść mu wystarczająco wcześnie z drogi. Wróć na rampy, do drzwi, w pobliżu których znajduje się przełącznik. Wciśnij go i bezzwłocznie, jak najszybciej możesz, odskocz do tyłu kilka razy, aby uniknąć bliższego kontaktu trzeciego stopnia z głazem. Jeśli wcześniej nie miałeś styczności z pierwszym głazem, musisz po wciśnięciu przycisku odskoczyć do tyłu, a następnie wykonać niewielki skok na występ nieco znajdujący się powyżej przycisku, aby uniknąć tym razem parki spadających głazów. Przejdź przez drzwi, które przed momentem zostały otwarte. Zejdź na dół po drabinie, a następnie bokiem, starając się uniknąć upadku w wypełniony lawą dół. Wciśnij przycisk umiejscowiony w pobliżu wspomnianego dołu, aby otworzyć złote drzwi. Natychmiast po tym odwróć się szybko, aby móc bez szwanku uniknąć kolejnego głazu staczającego się z rampy i jednocześnie nie wykąpać się przez nieszczęśliwy wypadek w dole wypełnionym lawą. Po tym wszystkim pobiegnij rampą w górę, w pobliże złotych drzwi, co wywoła pojawienie się kolejnego głazu. Zapal flarę na szczycie rampy wejdź do niewielkiej alkowy. Spójrz w górę, aby dojrzeć występ. Wespnij się na niego i podnieś dwa granaty, które ułożone są tuż przy lodowym oknie. Teraz wróć na dół przez otwarte złote drzwi i podnieś nieco amunicji do Uzi. Wejdź na górę po skałach i wyjdź przez podwójne drzwi ze emblematem. Zauważ przycisk za zamkniętymi drzwiami, po czym wejdź na występ powyżej, nieco ponad rozpuszczoną rzeką oraz budynkami. Przygotuj sobie nieco opatrunków oraz dobrą broń, gdyż w tej chwili Lara wyjątkowo będzie tego potrzebowała. Podnieś nieco amunicji z zabitego już ciała, zejdź na dół trzymając się zewnętrznej ściany ciemnego występu i przeszukaj teren. Ciemny występ poprowadzi cię do podwójnych drzwi, pozwalających się dostać z jednej strony rzeki na drugą. Na pobliskim występie, umiejscowionym blisko podwójnych drzwi, spójrz na dół, aby zauważyć przejście nieco niżej, a następnie postaraj się na nie ostrożnie zejść. Idź dalej przejściem w górę rzeki, skocz oraz chwyć się wyższego występu. Po lewej stronie zauważysz zielone drzwi. Idź dalej w górę przejściem i spójrz w okno, aby ujrzeć głazy w pomieszczeniu z drabiną. Podczas tego spokojnego spaceru dosięgną cię strzały od jakiś namolnych facetów stojących po drugiej stronie przejścia. Zastrzel ich i podnieś z ciała nieco dóbr. Zejdź na dół drogą, która prowadzi do filaru umiejscowionego na środku rozpuszczonej rzeki. Wykonaj z rozbiegu długi skok na filar i podnieś mały medi-pack. Wróć z powrotem na przejście, do miejsca, z którego przyszedłeś, tym razem skręć w lewo przy ścianie i wkrocz do niewielkiego budynku po lewej stronie. Przygotuj się na nieprzyjemne spotkanie z kolejną bandą uzbrojonych kolesi. Zastrzel ich i uzbieraj z ciał i podłogi nieco amunicji. Kontynuuj wędrówkę wokół rozpuszczonego jeziora, starając się trzymać zewnętrznej strony ściany po twojej lewej stronie. Wejdź do czerwonego holu i spójrz na podwójne drzwi. Zauważ pojemnik na ścianie. Niestety, nie za wiele możesz z tym na razie zrobić, więc lepiej będzie, jeśli wrócisz do budynków przy rozpuszczonym jeziorze. Musisz wyczyścić te budowle, ponieważ one aż roją się od złych facetów. Pobiegaj sobie wokoło obu budowli przy jeziorze i zlikwiduj gościa, w którego w kieszeni znajdziesz mały medi-pack. Pociągnij za przycisk znajdujący się w niewielkiej budowli w pobliżu czerwonego holu z podwójnymi drzwiami. Otworzysz w ten sposób podwójne drzwi po drugiej stronie rozpuszczonego jeziora. Idź na samą górę najwyżej położonego ciemnego występu. Idź z powrotem do podwójnych drzwi, znajdujących się w pobliżu lodowych okien oraz pomieszczeń z głazami. Okażą się one teraz otwarte. Pociągnij za przycisk, aby otworzyć zielone drzwi, które spowodują, iż jezioro zapełni się wodą. Popłyń na dno, by dostać się do trzech harpunów, dużego medi-packa oraz amunicji porozrzucanej w kilku budowlach. Wypłyń na górę i wyjdź z wody, po drodze likwidując dwie rybki, które pojawią się w momencie, gdy już wyzbierasz wszystkie możliwe dobra z terenu. Popłyń z powrotem na środek jeziora, aby dostać się do Gold Nugget. Płyń z powrotem do czerwonego holu z podwójnymi drzwiami i umieść zdobyty przed momentem Gold Nugget w pojemniku przy drzwiach. Dzięki temu drzwi się otworzą, a ty pobiegnij ścieżką w górę. Stań przodem do toczącego się ostrza. Gdy kolczasta ściana znajdzie się w pobliżu, szybko postaraj się akrobatycznym sposobem wrócić na ścieżkę z toczącym się ostrzem. Gdy kolczasta ściana bezpiecznie cię ominie, skocz z powrotem na ścieżkę, po której sunęła przed chwilą ściana. Nie wchodź na obszar za toczącym się ostrzem ani za kolczastymi ścianami, gdyż podłoga jest jeszcze wypełniona lawą. Zamiast tego popatrz w lewo w poszukiwaniu przydatnych dóbr. Z rozbiegu skocz ze ścieżki z kolczastą ścianą na występ znajdujący się na zewnętrznej, lewej ścianie. Podnieś pudełeczko flar oraz nieco amunicji leżącej przy szkielecie. Skieruj się przez ścieżki na drogę z kolczastą ścianą znajdującą się po drugiej stronie pomieszczenia. Z rozbiegu wykonaj długi skok na występ widoczny po prawej stronie w rogu. Spójrz teraz na wyższy występ i zacznij się wspinać na szczyt wodospadu z roztopionego złota. Wspinaj się do momentu, gdy nie będziesz mógł dalej już się ruszyć. Ponownie rzuć okiem na teren w poszukiwaniu drabiny. Wejdź po niej w górę i wykonaj ukośny skok na kolejny występ i jeszcze raz postaraj się poszukać w pobliżu kolejnej drabiny. Kontynuuj wspinaczkę na szczyt wodospadu, a następnie wykonaj prosty skok nad nim. Odpal flarę i spójrz w dół wzdłuż klifu, powinieneś w tym "galimatiasie" ujrzeć płaski występ poniżej. Skocz z powrotem do tyłu, na wznoszącą się rampę, i zjedź w dół, starając się utrzymać na krawędzi i nie spaść przez nieszczęśliwy przypadek. Ostrożnie zejdź na płaski, wcześniej zauważony występ poniżej. Spójrz na dół i zauważ wewnątrz struktury jeszcze jedną drabinę. Zejdź po niej na dół, by dostać się do sekretu numer trzy, kryjącego w sobie Golden Skull (złotą czaszkę). Wykonaj skok i wróć na drabinę, aby wspiąć się po niej na szczyt. Z płaskiego występu wykonaj z rozbiegu długi skok na podobny, płaski występ, znajdujący się w pobliżu ściany. Skocz i przy końcu chwyć się, aby wspiąć się na rampę, a następnie ześliźnij się po niej w dół, na występ umiejscowiony poniżej drabiny. Wejdź ponownie na szczyt wodospadu i wykonaj ponad nim niewielki skok. Spójrz na dół, w głęboki otwór, aby jeszcze raz zauważyć kolejną drabinę. Powinieneś teraz zejść nią na dół, by dostać się na kafelkowatą podłogę. Pobiegaj wokoło po nowej strukturze i wykonaj długi z rozbiegu skok na kolejną, podobną podłogę, widoczną po drugiej stronie otworu. Wreszcie wbiegnij na bezpiecznie wyglądający wstęp z widocznym na nim dużym medi-packiem. Podnieś go i przebiegnij przez kafelki, aby móc zeskoczyć na krawędź wykopu w zardzewiałym obszarze. Jeśli wylądujesz na środku, zginiesz od potężnego upadku, natomiast na zardzewiałej części wykopu spalisz się. Zjedź na dół wzdłuż rampy i przejdź przez most. Zeskocz w dziurę w podłodze i zauważ wojowników biegających wokoło na zewnątrz. Wykonaj kroczek w kierunku widocznej ściany.





Poziom 4 The Kingdom

Znajdziesz się w dziwnej, okratowanej strukturze. Przesuń skrzynię z widocznym złotym łańcuchem, aby odkryć paczuszkę flar. Przygotuj jedną ze swoich najlepszych broni, pociągnij za przycisk, który otworzy drzwi i pozwoli wejść do środka wcześniej zauważonym na zewnątrz kreaturom. Skocz do tyłu, w kierunku ściany, i zaopiekuj się wszystkimi potworkami po twojej prawej stronie, a następnie po lewej. Po likwidacji ponownie zainteresuj się skrzynią i przesuń ją na złoty panel widoczny w podłodze. Ten manewr spowoduje otwarcie środkowych drzwi. Nie schodź jeszcze na dół, gdyż warto przedtem przeszukać teren wokół budynku. Przebiegnij przez drzwi, podnieś nieco amunicji za nimi, wejdź na najwyżej umieszczony obszar doliny i podnieś mały medi-pack oraz paczuszkę flar. Zejdź na dół ze wzgórza i zastrzel kolejną kreaturkę. Wkrocz do jaskini widocznej po prawej stronie i podnieś nieco amunicji leżącej w pobliżu okratowanego okna. Ostrożnie zejdź na środek jaskini i podnieś amunicję leżącą w pobliżu kolczastego dołu. Przejdź się naokoło otworu i wejdź w ostatnią z jaskiń i sięgnij po paczuszkę z medi-packiem. W momencie gdy Lara będzie się schylała po przedmiot, pojawi się



kolejna krwiożercza kreatura. Po jej zabiciu skieruj się z powrotem do budynku i wejdź na górę po drabinie. Skręć w lewo i skieruj się w stronę złotej jaskini widocznej po prawej stronie, tuż przy drabinie. Poskacz sobie nieco, aby przedostać się przez nierówną podłogę, a następnie zwinnie wskocz na główkę do wody. Popływaj nieco dookoła w baseniku, aż natrafisz na występ z widocznym w jego pobliżu dziwnym panelem z twarzą. Wejdź nieco wyżej, aby znaleźć się przy drabinie. Podnieś nieco amunicji oraz mały medi-pack i kontynuuj wędrówkę przez jaskinie. Zatrzymaj się w pomieszczeniu z widoczną w jego wnętrzach drabiną, z tego miejsca przespaceruj się do jaskini znajdującej się na wprost twej postaci. Przejdź na jej prawą stronę i z rozbiegu wykonaj długi skok na występ w pobliżu środka rozpuszczonego złota. Odwróć się na występie i zauważ nieco amunicji w alkowie po drugiej stronie. Postaraj się do tego miejsca doskoczyć, po czym wróć na środkowy występ przy rozpuszczonym złocie. Skocz na znajdującą się bliżej ściany jedną z pochyłych ramp, zanurzonych częściowo w gorącym jeziorze, a po miękkim wylądowaniu, wykonując jeszcze jeden skok, dostań się bezpiecznie na występ w pobliżu. Idź dalej niewielkim wzniesieniem na samą górę, skocz i chwyć się najwyższego widocznego występu. Wejdź na górę i idź w kierunku ciemnego obszaru w pobliżu okratowanego okna. Wywołasz swym pojawieniem się kilka bardzo nieprzyjaznych bestyjek. Zabij je i uzupełnij zapas amunicji. Skocz na dół do okratowanego okna znajdującego się w niewielkim dole. Rozejrzyj się uważnie po miejscu, aby dostrzec stosik złotych monet. Przejdź na drugą stronę do zbocza zardzewiałego, czerwonego wzniesienia. Uważając na polarne misie kręcące się w tych okolicach, zeskocz przez dziurę w podłodze do jaskini z widoczną, obiecującą wajchą. Przygotuj się na spotkanie z grupką wygłodniałych nieco śnieżnych leopardów. Zacznij przyciskać wszystkie dostępne przełączniki, a następnie podnieś nieco amunicji z klatki numer trzy. Wróć tam i otwórz drzwi w klatce numer 5, wróć do klatki numer 1 i otwórz drzwi w klatce numer 6. Użyj przełącznika w klatce numer 6, aby otworzyć drzwi w klatce numer 7. Na samym dnie basenu w klatce numer 7 znajdziesz nieco amunicji, natomiast w klatce numer 5 znajdziesz przycisk otwierający drzwi w klatce numer 8, w której również znajdziesz niewielki medi-pack. I wreszcie przełącznik w klatce numer 4 otworzy drzwi wyjściowe w klatce numer 8. Uff... Możliwe, że się nieco pogubisz w tych wszystkich klatkach, jednak zapewniam, iż po uważnym przesuwaniu wajch w każdym z pomieszczeń i notowaniu, która z nich otwiera jakie drzwi, powinieneś się szybko wydostać z labiryntu.

Przejdź przez wyjściowe drzwi, skręć w lewo i zjedź na dół po rampie. Używając swego niesamowitego refleksu, wykonaj szybko skok, aby złapać się drabiny. Zejdź po niej na dół, a następnie zeskocz na lewą stronę, aby uniknąć śmiercionośnych kolców. Podnieś nieco amunicji, przy użyciu drabiny wejdź na górę, a następnie boczną drogą wejdź na widoczną w pobliżu drugą drabinę. Zwinnie przedostań się przez kolce i skocz do tunelu znajdującego się w pobliżu. Droga ta zaprowadzi cię do pomieszczenia z flarami oraz amunicją. Na tyłach pomieszczenia znajdziesz jeszcze jeden tunel, z którego czym prędzej skorzystaj, a następnie na rozwidleniu skręć w prawo i skocz na ukos na płaski występ ukryty w rogu, tuż nad rampą. Podnieś nieco amunicji i wróć na dół tunelem, a następnie podążaj dalej prostą drogą, aby dotrzeć do sekretu numer jeden zapełnionego garstką złotych monet. Gdy będziesz podnosił złote dobra, otworzy się brama powrotna, prowadząca do pomieszczenia z przełączni - kiem. Wejdź tam i zastrzel napastliwą kreaturę. Znajdź wyjściowe drzwi z pomieszczenia i tym razem idź tunelem na prawo. Wejdź na szczyt wzgórza, aby stanąć na obrzeżach dzikiej, niebezpiecznej dżungli. Schowaj do kieszonki duży medi-pack spokojnie leżący przy równie spokojnym szkielecie. W bliskim twoim sąsiedztwie znienacka pojawią się dwie bestie, którym najbardziej smakować powinny jakieś poręczne uzi. Skocz na ukos w przejście widoczne między drzewami, a następnie przejdź przez chybotliwy nieco drewniany most, rozwieszony nad przepaścią. W wyżej położonej części mostu ustaw się odpowiednio do długiego skoku z rozbiegu i chwyć się trawiastego obszaru, na którym znajdziesz nieco amunicji. Wykonaj z rozbiegu kolejny skok na szary występ widoczny z daleka na ścianie. Ześliźnij się po ukośnym bloku i chwyć się krawędzi. Prześliźnij się na lewo, aż do momentu, gdy będziesz mógł wspiąć się na płaski występ. Przejdź przez kolejny drewniany most, a następnie, stojąc plecami do ściany, ustaw się do kolejnego ukośnego skoku, by tuż przed wylądowaniem złapać się drewnianego mostu. Z konstrukcji wykonaj niewielki skok na występ kryjący kolejny sekret, którego istotą oczywiście są tym razem złote sztabki. Zeskocz na dół na skośne skały w rogu, ześliźnij się po nich i wyląduj bezpiecznie na występie. Z niego skocz na skały znajdujące się przy drzewie, na którym znajdziesz nieco amunicji. Wejdź w górę, na wyżej położony występ, i przeskocz nad rozpuszczonym złotem, by znaleźć się w miejscu, od którego zacząłeś zwiedzanie tej przepięknej dżungli. (Z początku skok wydaje się niemożliwy ze względu na przestrzeń dzielącą oba brzegi jeziora z rozpuszczonym złotem, jednak odpowiednia kombinacja klawiszy pomoże bohaterce nieco bardziej wyciągnąć długie nogi i sięgnąć bez trudu drugiego brzegu). Wróć przez drewniany most, a następnie wykonaj z rozbiegu jeszcze jeden długi skok i chwyć się występu, na którym będzie sobie stał wojownik Intuit. Przy okratowanym oknie znajdź mały medi-pack, a następnie wykonaj długi skok z powrotem na drewniany most. Wejdź do pomieszczenia z przełącznikami. Pociągnij za przełącznik, który umiejscowiony jest bliżej okna i podnieś dwa granaty. Przeszukaj drugi koniec przejścia, aby dobrać się do amunicji oraz odnaleźć złote drzwi. Wróć do wejścia do korytarza i znajdź dwa przełączniki otoczone złotym kamieniem. Pociągnij za jeden z nich, znajdujący się po twojej lewej stronie, spowoduje to otwarcie drzwi w środku pomieszczenia, z którego wypadną trzej wojownicy Intuit. Po krótkim odpoczynku i podziwianiu walki pociągnij za przycisk po prawej stronie, który otworzy kolejne drewniane drzwi. Wejdź na środek pomieszczenia i podnieś duży medi-pack, co spowoduje pojawienie się jednej zabłądzonej kreaturki. Przejdź z powrotem na korytarz i zlikwiduj kolejnego potworka. W środkowym pomieszczeniu znajdziesz nieco broni, stań przy wejściu i poczekaj, aż Lara będzie w stanie wziąć na celownik snajpera i ze skutkiem śmiertelnym dla "myśliwego" pociągnąć za cyngiel. Jeszcze jedna kreaturka wyskoczy znikąd, więc czym prędzej ją zlikwiduj i zejdź na dół na koniec korytarza, by móc ucieszyć się tym razem otwartymi złotymi drzwiami. Przeszukaj teren za drzwiami, powinieneś



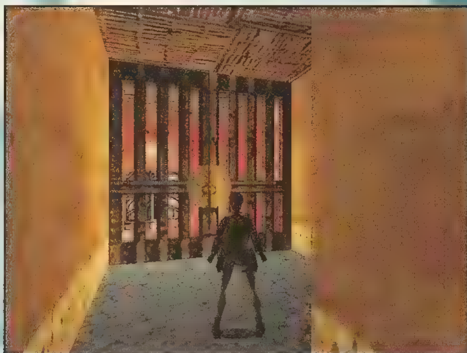
natrafić na nieco amunicji, a następnie znajdź wejście do kolejnej części dżungli. Zjedź po rampie. Wykonaj mały skoczek na gałąź drzewa, a następnie nieco dłuższy z rozbiegu na kolejną gałąź, widoczną po drugiej stronie drewnianego mostu poniżej. Podnieś pudełeczko z flarami, a następnie skocz z powrotem na pierwszą z gałęzi (tę, od której zacząłeś wędrówkę w dżungli). Przespaceruj się wzdłuż gałęzi i spójrz na linowy most widoczny po lewej stronie. Wykonaj skok i chwyć się mostu, by się na niego wspiąć. Odpal flarę i przejdź się po moście aż do momentu, gdy natrafisz na drabinę. Zejdź po niej na dół prosto pod drzewka. Rozejrzyj się dookoła, aby dojrzeć nieco granatów leżących w rozpuszczonym złocie. Ostrożnie skocz, aby wylądować prościutko na placyku, na którym rozłożone są granaty, nie obawiaj się, gdyż spalony przez masy rozpuszczonego złota możesz zostać dopiero, gdy zejdziesz z tego w miarę bezpiecznego gruntu twardego. Podnieś amunicję i skocz z powrotem na liściasty występ, a następnie wykonaj skok, by chwycić się z powrotem drabiny. Zanim zaczniesz się wspinać na szczyty drzew, przygotuj sobie rakietnicę, ewentualnie równie mocną broń, jeśli takową w swych zasobach posiadasz. Skocz i chwyć się drabiny, a następnie wejdź po niej na górę. Natychmiast po wejściu zostaniesz zaatakowany przez garstkę stworków, więc wskazane by było, abyś wcześniej przygotował mocniejszą broń (najlepsza będzie rakietnica). Gdy będzie już po problemie, przeszukaj szczyty drzew, by dostać się do małego medi-packa przy drabinie, amunicji przy szkielecie oraz amunicji do M-16 na samym czubku drzew. Teraz znajdź drabinę przy szkielecie, zejdź po niej na dół na gałąź drzewa, by podnieść kolejny mały medi-pack. Wejdź z powrotem po drabinie na szczyt drzewa, przeskocz nad szczeliną na czubku drzewa, aby uniknąć zetknięcia się ze złotą zjeżdżalnią. Odpal flarę i skocz teraz na zjeżdżalnię, przy okazji uderzając w ścianę w taki sposób, aby zjechać tyłem po wzniesieniu. Gdy dotrzesz do końca pierwszej złotej zjeżdżalni, szybko skocz (zanim zjedziesz prosto do zabójczego jeziorka) na kolejny zjazd, widoczny przy ścianie na przeciwko. Podnieś nieco amunicji na samym dole zjeżdżalni, a następnie wykonaj ukośny skok z rozbiegu, odwróć się w powietrzu, by dostać się na złoty występ znajdujący się pomiędzy pieńkami. Tutaj szczególnie uważaj, gdzie stąpasz, gdyż w mgnieniu oka możesz zamienić swoją bohaterkę w dobrze wypieczoną frytkę. Trzeci sekrecik zalicza się do nieco denerwujących, więc będziesz musiał nieźle popracować mięśniami swojej bohaterki. Wejdź do środka w pierwsze drzwi widoczne w podłodze, znajdź drabinę, wejdź po niej na górę i mniej więcej w połowie drogi wykonaj skok do tyłu na występ znajdujący się tuż za tobą (najlepiej użyć klawiszy jump oraz action jednocześnie). Następnie skocz i złap się występu, by łagodnie się na niego wznieść. Czeka cię teraz spacerek w dolince rozpuszczonej lawy oraz towarzystwo wodospadów rozpuszczonego złota. Zjedź na dół po rampie na występ znajdujący się w pobliżu wodospadu. Wykonaj z rozbiegu długi skok w poprzek wodospadu. Następnie spójrz uważnie na wzniesienie, aby dojrzeć nieco bardziej płaski i stabilniejszy występ oraz rzekę złota po prawej stronie. Skocz na odkryty występ, a następnie zrób to samo lądując na niższym występie, znajdującym się tuż przy rozpuszczonym złocie. Teraz musisz z rozbiegu wykonać długi skok przez rzekę na wyżej położony płaski występ, po czym skocz na ten, który widzisz w pobliżu wodospadu. Z tego miejsca skocz na wyżej położony płaski obszar na wzniesieniu, a następnie z rozbiegu skocz na występ znajdujący się w pobliżu kolejnego wodospadu. Niestety, na ostatnim wzniesieniu nie możesz zrobić nic ciekawego, więc nie pozostaje ci nic innego, jak tylko skoczyć z rozbiegu i odwrócić się w powietrzu prosto w wodospad. Złoty panel powinien eksplodować. Spójrz bardzo uważnie na sufit. Wejdź do wnętrza wodospadu, podnieś pudełeczko z flarami oraz zastrzel śnieżnego leoparda, który pojawi się w pobliżu. Spójrz na lite złoto znajdujące się na suficie przy ścianie naprzeciwko drzwi. Ostrożnie, aby nie spaść w rozpuszczone złoto, wykonaj z rozbiegu długi skok w kierunku najdalszej ściany. Spójrz w róg, by poszukać złotej czaszki, a następnie wykonaj kolejny skok z rozbiegu, aby dostać się do wcześniej zauważonej czaszki. Wróć z powrotem na środek pomieszczenia i wyjdź z niego, przechodząc pod wodospadem, przy okazji podnosząc mały medi-pack. Wejdź nieco do góry, a następnie ześliźnij się po rampie z powrotem do miejsca z którego przyszedłeś. Wykonaj z rozbiegu długi skok, przecinając wodospad, a następnie skocz i chwyć się występu widocznego nad głową. Wejdź na nieco zardzewiale wyglądający teren, na którym widoczne będą małe alkowy. Spójrz przez okno, aby dojrzeć korytarz wokół centralnego pomieszczenia. Następnie zjedź na dół, prosto w otwarcie widoczne po prawej dalekiej stronie na końcu, aby dotrzeć na dół złotego obniżenia w dżungli (przy okazji stracisz nieco zdrowia). Zejdź na dół złotym przejściem, unikając widocznych drzwi. Miń kolejną parę drzwi, z których wyskoczy niewielki potworek. Przejdź do pierwszego, widocznego przejścia w drzewach po prawej. Zlikwiduj kolejnego żarłocznego stworka i podnieś mały medi-pack, starając się nie nadziać na liczne kolce rozsiane po terenie. Znajdź kolejne przejście w pobliżu "drzewnego" pomieszczenia, zabij jeszcze jednego yeti i podnieś przydatną apteczkę. W trzecim pomieszczeniu znajdziesz nieco amunicji oraz kolejną porcję kolczastych atrakcji. Idź dalej w dół złotym przejściem na sam daleki koniec i wejdź na górę po drabinie. Idź dalej, miń drabinę i przejdź przez wykop. Wejdź do jaskini, zabij parkę śnieżnych leopardów i z jaskini wydobądź nieco amunicji oraz duży medi-pack (gdy go podniesiesz, otworzą się drzwi nad drabiną). Drabina zaprowadzi cię na tyły budowli, w pobliże miejsca, gdzie zacząłeś niniejszy poziom, więc zrezygnuj ze wspinaczki, gdyż niestety nie mógłbyś z powrotem użyć drabiny. Idź dalej na dół jaskinią i zastrzel kolejnego śnieżnego leoparda. Dojdź do klifu, na którym widocznych będzie bardzo wiele drabin. Wejdź na górę i przeszukaj podwójne drzwi po prawej stronie. Zauważ głęboki wykop oraz przełącznik za nim. Wróć na obszar znajdujący się nad drabinami, przygotuj się odpowiednio, czyli wykonaj save gry oraz zaaplikuj sobie nieco zdrówka. Ułóż złotą maskę w pojemniku i przygotuj się na spotkanie ze swym starym Bird Monster, poznanym wcześniej w lodowym pałacu. Tym razem gościu opierzony będzie złotymi piórami. Pobiegnij w górę złotym wzgórzem, mijając po drodze wielkiego ptaka, i skocz na widoczny w pobliżu występ. Radzę skakać, gdyż ma się wrażenie, iż Lara wtedy nieco szybciej się porusza, co w tej chwili jest wyjątkowo wskazane. Na szczycie wzniesienia wbiegnij do małego budynku i pociągnij za przełącznik, aby utorować sobie drogę naprzeciwko wykopu, za podwójnymi drzwiami na dole wzniesienia. Przy okazji w budynku zaopatrz się w nieco granatów oraz paczuszkę zdrówka. W swój znany, wyćwiczony sposób zwiej ptasiemu potworowi sprzed noska i z rozbiegu skocz na dół wzniesienia, prosto przez podwójne drzwi naprzeciwko złotego przejścia. Radzę wykonać kolejny save gry oraz, w razie potrzeby, zaaplikować sobie nieco zdrówka. Poczekaj, aż potwór przejdzie na stronę z widoczną dźwignią, w tym momencie pociągnij szybko za nią. Skocz do tyłu, aby bezpiecznie wylądować w wykopie, podnieś duży medi-pack i przejdź przez kolce po drugiej stronie dołu. Wejdź po drabinie na górę, by teraz już bez pośpiechu i spokojnie móc zlikwidować ptasiego stwora.

Leniwi gracze w tym miejscu zakończą zabawę i z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku mogą udać się na zasłużony odpoczynek. Bardziej sumienni "użytkownicy" Tomb Raidera, którzy zgodnie z moim zaleceniem starali się "zaliczać" wszystkie mijane po drodze sekrety na wszystkim poziomach, mają okazję przejść piąty, bonusowy poziom, warunkiem pojawienia się którego jest oczywiście odnalezienie wszystkich sekretów w każdym przechodzonym levelu.

Poziom 5 Nightmare in Vegas

Bohaterka twoja obudzi się z zasłużonego wypoczynku w swym przytulnym, hotelowym pokoiku w Three Kings z widokiem na Las Vegas. Po szybkiej, orzeźwiającej ciało i umysł kąpieli oraz wykonaniu gustownego makijażu, Lara decyduje się na zwiedzenie hotelu i oczywiście naraża się na kolejne wpakowanie w niezłe kłopoty.

Otwórz drzwi do sypialni, a następnie drzwiczki szafki widocznej w pobliżu łazienki, tam znajdziesz nieco amunicji, duży oraz mały medi-pack i pudełeczko flar. Następnie otwórz drzwi znajdujące się w pobliżu okien, aby zaczerpnąć nieco świeżego powietrza i zachwycić się pięknym widokiem na miasto. Porozglądaj się wokoło i zauważ malowniczy tarasik po prawej stronie. Po pierwszym rozeznaniu terenu wróć do hotelowego pokoju i zabierz stamtąd (tak na wszelki wypadek) shotgun wraz z amunicją leżącą w pobliżu niewielkiego okna. Spróbuj otworzyć drzwi przy łóżku, które - jak się okaże - są zamknięte, a ty niestety nie posiadasz wymaganego klucza, więc po prostu strzel w okno znajdujące się na linii wzroku. Porozglądaj się nieco po okolicy i zauważ przy okazji szramę na prawej ścianie. Wystarczy niewielki skok do niej, by móc się za to miejsce chwycić. Idź w lewo wzdłuż złamania i zejdź na dół, a następnie, przesuwając się bokiem, dojdź do drabiny. Wejdź po niej na górę na parapet okna, następnie wykonaj niewielki skok na taras i zabij przy okazji paru gości kręcących się w pokoju hotelowym. W pokoju uporządkuj trochę widoczny bałagan, przy okazji znajdując nieco leżącej na dywanie amunicji do shotguna. W bliskim sąsiedztwie ciał znajdziesz kolejną porcję amunicji oraz mały medi-pack. Wciśnij przycisk widoczny w pobliżu czerwonych krzeseł, aby otworzyć drzwi do łazienki. W środku zastaniesz pana Jeeeves'a we własnej osobie. Okazało się,



że wierny, godny zaufania kompan Lary został jakiś czas temu uwięziony w łazience jako klasyczny zakładnik. Niestety, przyjaciel nie jest zbyt skory do rozmowy i wydobędzie z siebie jedynie przeciągłe huuhhh!. Przeszukując łazienkę natrafisz na mały medi-pack oraz hotelowy klucz do prysznica. Gdy Lara się zbliży, drzwi na korytarz automatycznie się otworzą. Użyj nowego hotelowego klucza, by otworzyć drzwi do holu. Przejdź przez przejście, za którym ujrzysz potężną złotą rzeźbę spokojnie stojącą sobie na samym środeczku. Idź dalej wzdłuż lewego przejścia i wejdź do pokoju, w którym znajduje się znajomy już z wcześniejszych poziomów potwór ptasi razem z panem Jeeves'em uwięzionym w klatce. W pobliżu klatki z leopardami znajdziesz nieco amunicji, a na skrzyni pudełko z flarami, których zabranie spowoduje obudzenie nieprzyjaznych zwierzątek. Zabij je w ciszy i wejdź na skrzynie znajdujące się w pobliżu frontowej klatki, a następnie wykonaj prosty skok wokoło przejścia na samej górze klatki, w której siedzi sobie ptasi potwór. Na jej tyłach znajdziesz nieco amunicji do shotguna oraz mały medi-pack.



Przeszukaj górne przejście wokół rzeźby, aby natrafić na windę, która niestety nie pracuje, oraz pokój z czerwonym dywanem na podłodze, a znajdziesz schody i zamknięte drzwi. Niestety, tutaj jeszcze nie za wiele możesz zrobić, więc poszukaj dużego medi-packa na rzeźbie oraz postaraj się wykonać z rozbiegu długi skok za rzeźbę z występu umieszczonego najbliżej dużego medi-packa. Gdy dostaniesz go w końcu w swoje łapki, ostrożnie zejdź ponad prawym występem, następnie zejdź na dół i ostatecznie przejdź kawałek bokiem, kierując się do "stóp" ogromnej rzeźby. Lądowanie na podłodze przywoła garstkę złych gości, zabij ich szybko i zbierz nieco amunicji oraz mały medi-pack. Przespaceruj się naokoło i zauważ wydające z siebie zgrzytające dźwięki drzwi w podłodze z widoczną za nimi wodą, znajdujące się niedaleko rzeźby. Wejdź do pomieszczenia z basenem i w pobliżu podwójnych drzwi zauważ panel oraz bramę w basenie. Popłyń na samo dno basenu i podnieś kolejny hotelowy klucz. Wywoła to kolejnego gościa z Vegas. Popłyń na powierzchnię, wyjdź na brzeg basenu i przygotuj się psychicznie na jeden z denerwujących bugów giery, polegający na tym, iż nie będziesz mógł niestety zastrzelić gościa widocznego przy podwójnych drzwiach. W związku z takim złym stanem rzeczy wróć z powrotem do rzeźby, aby odciągnąć go od drzwi. Wtedy go spokojnie zastrzel i postaraj się znaleźć podwójne drzwi z przypominającym wcześniej zwiedzaną dżunglę wystrojem. Użyj hotelowego klucza, aby otworzyć podwójne drzwi, przejdź się na korytarz po prawej stronie i w momencie gdy dojdziesz to krat przy T-rexie, jeden z tych "las vegasowych" potworków rzuci się na ciebie. Zabij go i podnieś nieco amunicji leżącej przy kratach. Znalazłszy się przy podwójnych drzwiach, idź do drugiego korytarza, by zlikwidować jeszcze jednego kolesia i zabrać mu nieco amunicji oraz mały medi-pack.

Znajdź wejście do klubu Cell Block Rock, tam wejdź na występ w pierwszym pomieszczeniu i idź dalej do pomieszczenia z pianinem w środku. Naprzeciwko zobaczysz dwa przyciski. Użyj ich obu, aby kurtyna na scenie powędrowała w górę. Pojawi się czterech złych kolesi, więc zabij ich i zbierz z ich ciał wszelkie dobra. Na scenie znajdziesz jeszcze trochę amunicji, której podniesienie wywoła kolejne dwie sztuki "łosi" usiłujących cię zabić. Wiesz chyba, co masz z nimi zrobić? Następnie wejdź na skrzynie spokojnie stojące tuż za poruszającą się nieustannie sztuką. Skacząc dostań się na wyższy występ na tyłach sceny, z którego weźmiesz nieco amunicji, a następnie ostrożnie zejdź z występu na skrzynię znajdującą się pod nim. Wróć do ściany sceny i zauważ dwie centralne skrzynie. Odróżniają się one od pozostałych barwami, którymi je przyozdobiono. Przesuń dwie szaro-białe skrzynie, aby zamknąć nimi szczeliny znajdujące się na środku sceny. Spowoduje to, iż drzwi w podłodze na tyłach sceny zostaną otwarte. Wejdź w nie w dół i ponownie przeegzaminuj wzrokiem szaro-białe skrzynie. Znajdź dziurę w kształcie L u dołu jednej ze skrzynek przy ścianie. Zacznij je ruszać w kierunku znalezionej dziury. W momencie gdy przesuniesz pierwszą ze skrzyń w kierunku otworu, wejdź na nią, a następnie popchnij w kierunku otworu. Kolejną z szaro-białych skrzyń pociągnij i przejdź się ponad nią, a następnie popchnij do dziury. Pchnij w ten sam sposób kolejną skrzynię, ale tym razem po wejściu na nią znajdziesz nieco amunicji do Uzi. Przesuń teraz skrzynię nieco dalej, aby móc popchnąć ostatnią z szaro-białych skrzyń i odkryć pierwszy z sekretów, kryjący w sobie złote monety. Wyjdź z dołu ze skrzyniami i wróć na teren złotej rzeźby. Po drodze musisz jeszcze zabić jedną, pętającą się z bronią sztukę, a następnie z ciała zabrać nieco amunicji oraz mały medi-pack. Znajdź windę za już tym razem otwartymi drzwiami w pomieszczeniu z rzeźbą. Pociągnij za przycisk przy windzie, aby sprawić, by działająca tym razem konstrukcja zjechała w dół. Następnie wciśnij jeszcze raz przycisk, aby winda wjechała w górę, i wbiegnij szybko do jej środka. Znajdziesz się w połowie drogi do rzeźby. Zeskocz na dół na niższy występ, a następnie wykonaj ukośny skok na złoty występ widoczny przy metalowych ostrzach. Przejdź przez ostrza i sięgnij po nieco amunicji. Przejdź na środek metalowych ostrzy i wykonaj niewielki skok na biało-czarny występ. Podnieś duży medi-pack oraz Door Circuit. Z czarno-białego występu ustaw się i wznieś się odrobinę na złoty występ tuż za metalowymi ostrzami. Wykonaj dwa kroki od krawędzi występu, a następnie, z rozbiegu, długi skok na złoty występ. Czeka cię jeszcze wykonanie ukośnego skoku na miejsce znajdujące się w pobliżu windy. Wciśnij guzik, aby przywołać windę na dół. Skocz i chwyć się drabiny widocznej wewnątrz szybu windy. Wejdź na górę i odpal flarę, a następnie przeskocz nad metalowymi ostrzami w podłodze. Wejdź dalej w górę, podnieś nieco amunicji, co spowoduje przywołanie gościa z holu. Zastrzel go i znajdź otwarcie przy rzeźbie, a następnie wykonaj ukośny skok na złoty występ w pobliżu metalowych ostrzy. Po raz kolejny ukośnie skocz na występ tuż przy windzie, a następnie użyj windy, aby wróć na sam dół rzeźby. W pomieszczeniu z basenem użyj Door Circuit, aby uporać się z podwójnymi drzwiami, po czym bezzwłocznie wespnij się w górę na najwyższe miejsce lub występ przy ścianie na zewnątrz podwójnych drzwi. Potężny T-rex powita cię przyjacielskim rykiem. Możesz spróbować go zastrzelić, siedząc na przejściu w ścianie. Jeśli jurajska bestyjka cię zrzuci, biegnij prosto w kierunku budynków ze znakiem 3 Kings Convention na głównej ulicy. Za budynkiem znajdziesz niewielki hol, w którym możesz podrasować się garścią amunicji oraz pistoletami. Zastrzel gościa, który nagle się pojawi, i pewnym krokiem wróć do pozostawionego na tyłach T-rex'a. Ostrożnie biegnij z wnętrza małego holu, aby zwabić T-rexa do siebie, a następnie z powrotem schowaj się do holu. Pobaw się tak z nim przez chwilę, starając się strzelać w bezpiecznych dla siebie momentach, aż bestyjka w końcu padnie. Czasami T-Rex skraca sobie drogę przez budynki, więc wtedy użyj całej pary w nogach, aby dobiec do ochraniającego cię holu. Po śmierci dinozaura możesz spokojnie przeszukać cały zdobyty teren.



Wróć do pomieszczenia przy podwójnych drzwiach i podnieś pudełeczko z flarami. Powędruj w dół ulicą, aż znajdziesz sklep Bartoli's TV (Nad drzwiami będzie odpowiedni znak). W pobliżu tego sklepu znajduje się ulica, na której znajdziesz Elevator Junction. Gdy podniesiesz przedmiot, jak najszybciej wbiegnij do sklepu, gdyż kolejny T-Rex spaceruje w poszukiwaniu świeżego lunchu. Wybiegnij ze sklepu, aby zwabić zwierzaczka, a następnie z powrotem ukryj się w pomieszczeniu nie zaprzestając strzelania do gada. Gdy go już zlikwidujesz, podnieś duży medi-pack oraz pudełeczko flar, które znajdziesz w sklepie. Zastrzel kolejnego gościa, który się pojawi i znajdź hol z wystawą T-Rex'ów. W rogu na podłodze znajdziesz klatkę T-Rex'a. Dostaniesz się w ten sposób do złotych krat, czyli sekretu drugiego. Wróć do rzeźby, wejdź na konstrukcję bezpośrednio z przejścia do wystawy z T-rexami. Wspinając się przejdź bokiem na lewa stronę, aż dotrzesz do płaskiego występu z amunicją. Przejdź do rogu występu położonego najbliżej holu z T-Rex oraz basenem. Wykonaj niewielki skok na wyżej położony, zakrzywiony blok. Ześliźnij się po nim i chwyć się krawędzi. Przejdź na prawo, a następnie zejdź w dół i ponownie skieruj się na prawo. Wejdź na szczyt rzeźby, a następnie skieruj się w lewo, aż do momentu gdy znajdziesz się na tyłach konstrukcji. Wykonaj teraz z rozbiegu długi skok na występ znajdujący się przy gładkiej ścianie. Na samej górze pomieszczenia z rzeźbą przejdź do wejścia tuż przy holu z ptasim potworem. Spójrz na dół przy rzeźbie, aby ujrzeć drzwi, za którymi widać wodę. Jeśli nie będziesz mógł jej zobaczyć, odpal flarę i rzuć w dół. Po zbadaniu terenu i ustawieniu się odpowiednio do skoku, skocz prosto w drzwi widoczne w dole. Łabędzim ruchem zanurkuj i popływaj sobie nieco przy samym dnie, aby zebrać niezbędną do życia amunicję. Płyń w kierunku drzwi prosto do podwodnego tunelu. Jeśli poczujesz potrzebę wypłynięcia po powietrze, możesz w tym celu wrócić dołem podwodnym tunelem, a następnie po prostu wpłyń w dół wejścia. Powtórz wspinaczkę na rzeźbę, by wejść na samą jej górę. Z pamiętnego pokoju z czerwonym dywanem zniknęło zamknięcie. Wejdź do pomieszczenia i pobiegnij w dół schodami. Mniej więcej w połowie drogi odwróć się i zastrzel czyhającego za twymi plecami gościa. Podnieś nieco amunicji z pobliskiej alkowy i zejdź już spokojnie na sam dół schodów. Znajdziesz tam w alkowie kolejną porcję amunicji, a następnie wejdź na występ, aby zapewnić sobie widok na rzeźbę. Podczas jej podziwiania uważaj na kolejnego gościa, który wyskoczy ci tuż za plecami. Wróć z powrotem na samą górę i przespaceruj się do windy. Użyj Elevator Junction na panelu w pobliżu windy, dzięki czemu usłyszysz dźwięk oznaczający, iż winda się ożywiła. Wciśnij przycisk, a następnie szybko wjedź konstrukcją na najwyższe piętro. Zakładam, iż wcześniej już miałeś styczność z ptasim potworkiem i już przeszukałeś hale, w których się on znajdował. Zauważ, iż bieganie i skakanie jest znacznie szybsze niż tylko bieganie. Jeśli zabijesz teraz ptasiego potwora, gra zakończy się długo oczekiwanym sukcesem. Radzę przy każdej pojawiającej się okazji używać często medi-pack'ów i przebiegać przez metalowe ostrza, aby zaoszczędzić nieco czasu. Bezzwłocznie po wyjściu z windy skręć w lewo i wbiegnij do przejścia, skacząc ponad metalowymi ostrzami. Skręć w lewo w momencie, gdy tylko dostaniesz się na zewnątrz i spójrz w róg, aby zabrać nieco amunicji. Wbiegnij w metalowe ostrza i sięgnij po dużego medi-packa, a następnie bezzwłocznie przebiegnij i podnieś nieco amunicji. Jeśli będziesz wystarczająco szybki, zdołasz zebrać wszystkie dobra zanim ptasi potworek pojawi się na szczycie. Teraz jeszcze szybciej miń monstrum i z powrotem pobiegnij dołem do hału w kierunku windy, skacząc przy okazji nad metalowymi ostrzami. Nie przestawiaj biec i skakać, miń windę i podążaj szybko holem, aż dotrzesz do klatki potworka. Szybko zabierz złotą czaszkę ze środka klatki i ponownie, starając się unikać bliskiego zetknięcia z ptaszkiem, wróć do windy. Wciśnij przycisk przy windzie, aby zjechać na dół (Jeśli przy okazji monstrum nieco cię poturbuje, zaaplikuj sobie porcyjki medi-packów). Szybko wbiegnij na szczyt windy, zjedź nią na sam dół i wespnij się na górę po drabinie. Gdy tylko znajdziesz się w pobliżu szczytu, powinieneś ujrzeć otwarcie za sobą. Wespnij się na odległość jednego bloku od szczytu drabiny i wykonaj skok tyłem (Action plus back oraz skok CTRL+ALT+strzałka w dół). Podnieś nieco amunicji oraz duży medi-pack, a następnie przejdź na koniec niewielkiego pomieszczenia, aby zauważyć drabinę umiejscowioną nad niebieską podłogą. Zejdź po niej w dół i poczekaj, aż "monsterek" nieco się oddali, zanim zejdziesz na niższą podłogę. Musisz teraz dostać się z powrotem do windy, aby móc zabić potworka, w związku z tym zeskocz na podłogę, przebiegnij i wciśnij przycisk przy windzie. Miej cały czas w pogotowiu medi-packi. Zaproś teraz ptaszka do radosnej gonitwy na szczyt do miejsca, gdzie znalazłeś wcześniej amunicję do uzi, a w tym czasie winda powinna wrócić na górę. Wróć ostrożnie do windy i zastrzel ptaszka, tym razem bez pośpiechu. Po prostu wychylając się raz po raz strzelaj do ptaszka, a w co bardziej niebezpiecznych momentach kryj się wewnątrz w miarę bezpiecznego terenu windy. Bestia w końcu musi paść raz na zawsze, a ty i Twoja bohaterka, po malutkim uczczeniu kolejnego sukcesu, możecie się powoli przygotowywać i trenować przed czwartą częścią przygód Lary, która ze stajni Eidos'u nadciąga już wielkim krokami.

Jaspin

producent: Take2
platforma: PC

Hidden & Dangerous

H & D to dla mnie jedna z najlepszych gier ostatnich czasów. Dawno żadna produkcja tego typu nie dawała graczowy aż takiej swobody wyboru, tylu możliwości wyboru i przede wszystkim radości z grania. Poniżej znajdują się opisy przejścia każdej misji w grze. Niektóre szczegóły mogą się nie zgadzać na przykład z powodu innego poziomu trudności. Pamiętajcie o jednym - najpierw próbujcie przejść misję sami, jeśli to się nie uda dopiero korzystajcie z solucji. Gra jest tak skonstruowana, że jeśli zgubisz się w połowie misji, możesz mieć problemy z kontynuowaniem jej z pomocą solucji - wtedy lepiej zacząć od nowa. A na razie do dzieła.

OPERACJA IRON SWARM

- WŁOCHY 7 Maja 1942

Celem tej operacji jest uwolnienie angielskich pilotów zestrzelonych nad terenem Włoch i uwięzionych przez Niemców. Niemcy trzymają ich gdzieś w obszarze Piemontu, ale nie wiadomo dokładnie gdzie. Trzeba ich znaleźć za wszelką cenę.

Jako że jest to pierwsza misja w grze - i jako taka najłatwiejsza, nie należy wybierać do niej głównych członków SAS. Proponuję następujący skład:

David Rodney
Robin Smedley
Thomas Smooth
William Hobbs
Gilbert Caven
George Darmont
David Lincoln
Jan Wolchowski

WYBÓR SPRZĘTU

W pierwszych dwóch kampaniach można teoretycznie użyć automatycznego wybierania sprzętu, ale nie ufaj za bardzo komputerowi i sprawdź, czy masz na liście następujące rzeczy:

8 noży
30 granatów
2 pistolety na flary z zapasem 20 sztuk amunicji
4 pistolety Colt 1911 z zapasem 512 naboi
3 lornetki
10 lasek TNT
4 pistolety maszynowe Sten z zapasem 2000 sztuk amunicji
2 karabiny snajperskie MK4 z 300 nabojami
1 lekki karabin maszynowy Bren z 1000 naboi

[illegible]

WŁOCHY 7 Maja 1942 5:38

Zadaniem gracza w tej misji jest spotkanie się z sojusznikami po drugiej stronie rzeki. Są oni trzymani w kamieniołomie.

WYBÓR KOMANDOSÓW

William Hobbs (dowódca)
George Darmont
Gilbert Caven
Thomas Smooth

Spokojne usposobienie i dobre wyszkolenie Hobbsa powinno zapewnić ci dobrego dowódcę do przejścia tej misji. Największą zaletą Darmonta jest jego umiejętność skradania się i pozostania niezauważonym - będziesz go używał do cichej likwidacji przeciwników. Caven to może nie najlepszy snajper, jakiego możesz użyć, ale jego umiejętności powinny wystarczyć do wszelkiego strzelania na większe odległości. Jako wsparcie drużyny będziesz używał Smootha, który w razie problemów może użyć sporej siły ognia.

WYBÓR SPRZĘTU

Hobbs - lornetka, Sten z 128 nabojami, nóż
Darmont - pistolet z zapasem 5 flar, Sten z 128 nabojami
Caven - Colt 1911 z 32 nabojami, MK4 z 40 nabojami, nóż
Smooth - lornetka, Bren z 210 nabojami, nóż

MISJA

Na mapie strategicznej wybierz Hobbsa, klikając na jego portrecie. Kliknij przycisk "bend", a następnie "move". Wybierz punkt docelowy na prawo od wystającej części skał - trochę przed nimi. Wykonaj tę operację dla wszystkich członków drużyny z wyjątkiem Cavena, czyli snajpera; następnie naciśnij spację. Śledź swoich ludzi w trybie 3D aż dotrą na miejsce - wtedy każ wszystkim położyć się na ziemi i wybierz Cavena. Teraz masz trzech swoich ludzi 100 metrów od posterunku wroga oraz snajpera 100 metrów za nimi. Kontrolując Cavena, każ mu kucnąć i w trybie 3D poprowadź go na wschód wzdłuż linii drzew, aż dotrzesz do reszty drużyny. Teraz każ mu pójść na północ do krawędzi wzgórza i podczołgaj się do skał aż znajdziesz się na krawędzi klifu, patrząc na posterunek wroga z góry. Następnie używając karabinu snajperskiego zlikwiduj żołnierza patrolującego tory kolejowe. Upewnij się, że nie widzą cię pozostali żołnierze - jeśli wydaje ci się, że jednak ktoś może cię zobaczyć, połóż się na ziemi. Żołnierza na torach zabij precyzyjnym strzałem w szyję. W tej okolicy znajduje się jeszcze dwóch żołnierzy. Jeden z nich stoi przy belach drzewa - jego również zabij. Widząc to, trzeci żołnierz najprawdopodobniej weźmie nogi za pas, pobiegnie w kierunku wschodnim w stronę torów i usadowi się w dobrym do obrony miejscu. W trybie FPP podprowadź Cavena do budynku strażników i stań przed jego drzwiami - koło emblematu. Bądź jednak ostrożny, gdyż tory są patrolowane przez jeszcze jednego żołnierza - jeśli nie schowasz się za rogiem budynku, może cię zauważyć. Jego trasa obejmuje praktyczni całą długość mostu. Używając kamery zlokalizuj go i gdy odwróci się do ciebie tyłem, zastrzel go. Będziesz musiał zapewne trochę zmienić pozycję, żeby móc go trafić, ale dopóki jest odwrócony do ciebie tyłem, wszystko jest w porządku.



Dalej musisz poradzić sobie z jeszcze jednym kolesiem, ale teraz już przewaga jest po naszej stronie. Przełącz się na resztę drużyny - po kolei każ im kucnąć, podejść na wschód tak, żeby wszyscy klęczeli za dużym głazem. Wybierz Hobbsa i z osłoną zapewnianą przed dwóch pozostałych przy kamieniu podbiegnij do najbliższego stosu drzewa - powinieneś zobaczyć pojedynczego żołnierza stojącego przy torach. Przełącz się na tryb FPP, wstań i zabij go. Jeśli nie będziesz mógł go trafić, podejdź kawałek do przodu cały czas strzelając. Po zdjęciu go możesz sobie pogratulować oczyszczenia północnej strony rzeki.

Następne zadanie to przeprowadzenie drużyny przez most. Wybierz Hobbsa i podejdź nim do prawej (tzn. po prawej ręce) strony mostu aż znajdziesz ciało zabitego niemieckiego snajpera. Pamiętaj, aby trzymać się z dala od torów, żeby nie zostać potrąconym przez pociąg. Stojąc nad martwym Niemcem kliknij przycisk "use", wybierz jego karabin snajperski i kliknij jeszcze raz "use", aby go zabrać.

Podejdź resztą oddziału do ciała i ustaw żołnierzy tak, żeby dwóch znalazło się po lewej stronie torów, a dwóch po prawej. Naciśnij spację, aby przenieść się do ekranu z mapą. Podejdź wszystkimi czterema żołnierzami na środek mostu. Wybierz Cavena, któremu każ czołgać się do przodu i trzymać się po prawej stronie mostu. Gdy dojdzie do ostatniego miejsca, z którego można skoczyć ma dół, każ mu się położyć. Używając karabinu snajperskiego zlikwiduj strażnika patrolującego obszar koło torów - po prawej stronie. Następnym zagrożeniem jest kolejny posterunek. Jeśli nie podszedłeś zbyt blisko, powinieneś mieć możliwość zabicia strażnika bez zagrożenia dla siebie - uważaj jednak, strażnik jest uzbrojony w karabin snajperski.

Teraz zwróć uwagę na drugą stronę torów na duży kamień. Na lub za kamieniem ukrywa się kolejny Niemiec. Jeśli nie jesteś w stanie go zobaczyć z powodu jakichś przeszkód terenowych, poczekaj aż nadjedzie pociąg - obracając się w kierunku północnym powinieneś zobaczyć jego światła gdy będzie się zbliżał. Gdy zasłonią cię wagony, podejdź trzy lub cztery kroki to przodu i wyceluj w miejsce, gdzie powinien znajdować się Niemiec. Chwilowo pociąg blokuje ci widok, ale dzięki temu przeciwnik też cię nie widzi i nie jest świadomy twojej obecności. Dlatego też gdy tylko pociąg przejedzie, szybko wyceluj i zastrzel go.



Podprowadź Cavena na południe, tak żeby klęknął za prawym słupem. Jakieś 150 metrów dalej na południe znajduje się duży stos pni drzew. Jeśli powiększysz ten obszar za pomocą lornetki, powinieneś zobaczyć postać stojącą za nimi. Zauważ, że stawiając jeden krok więcej staniesz się ofiarą tego gościa. Dobrze wycełuj i zlikwiduj go.

Doprowadź resztę drużyny w miejsce, gdzie jest Caven. Kliknij przycisk "home" lub użyj komendy "me" i poprowadź oddział na zachód do ciężarówki (OPEL BLITZ TRUCK), czym zakończysz tę misję.

M1 - HEART OF BELL

WŁOCHY 7 Maja 1942 20:14

Lokalny ruch oporu powiadomił nas, że uwięzieni piloci są przetrzymywani w pobliskiej rafinerii. Będziesz musiał dostać się tam niezauważony, uwolnić więźniów i dokończyć pracę, którą zaczęły nasze bombowce.

WYBÓR KOMANDOSÓW

Do poprowadzenia tej misji proponuję szeregowca Jana Wolchowskiego. Jest on weteranem z dużym doświadczeniem jako komandos. Jako strzelca wybierz Davida Rodneya, a jako że będziesz potrzebował dobrego snajpera, wybierz również Smedleya - najlepszego snajpera w grze. Jako czwartego weź Davida Lincolna - uzupełni on drużynę tak, że powinieneś dać sobie radę w Bergamo.

WYBÓR SPRZĘTU

Sprzęt każdej z postaci zależy od tego, co ciekawego znalazła ona w trakcie poprzednich misji. Mając to na uwadze, proponuję wzięcie co najmniej takiego wyposażenia na tę misję.

Jan Wolchowski - łoornetka, nóż, Sten z 352 nabojami, 2 granaty
David Rodney - lornetka, nóż, Sten z 352 nabojami, 1 granat, 2 ładunki TNT
Robin Smedley - nóż, karabin snajperski MK4 z 75 nabojami, Colt 1922 z 32 nabojami, 1 granat
David Lincoln - nóż, Bren z 360 nabojami, 1 granat, 2 ładunki TNT

Jak najmniejsze obciążanie komandosów pozwala na zabieranie dodatkowego sprzętu w trakcie misji.

BERGANO

Misję zaczynasz w kanałach pod rafinerią. Twoja aktualna pozycja jest dość bezpieczna, ale jest w pobliżu kilku patrolujących strażników, dlatego bądź ostrożny. Poprowadź swój oddział naprzód, wybierając Wolchowskiego, klikając przycisk "follow me" i podchodząc do najbliższej drabinki na południu. Dobrym pomysłem w tym miejscu jest wywołanie mapy i skasowanie wszystkich rozkazów, klikając na portrecie żołnierza i wciskając klawisz delete. Kiedy skończysz, będziesz gotowy do ruszenia dalej. Wybierz Lincolna i podejdź nim do przodu i w lewo, tak żeby ustawić go w małym zaciemnionym obszarze na lewo od drabinki. Każ mu klęknąć i obrócić się na zachód, żeby widział długi tunel. Dzięki temu zabezpieczysz swoje tyły. Wybierz Wolchowskiego, podejdź do drabiny i wejdź na górę. Po wyjściu z kanału każ mu uklęknąć i ukryć się za najbliższym zbiornikiem z paliwem (pod napisem "petroleum").

Obracając się w kierunku zachodnim, zobaczysz słup dymu unoszący się w niebo - to pozostałości po kolegach z RAFu. Dym zapewnia ci osłonę przed strażnikiem ustawionym w wieżyczce 200 metrów od twojej aktualnej pozycji. Wybierz Rodneya, wejdź po drabinie i ustaw go plecami do Wolchowskiego. Teraz wprowadź na górę Smedleya - upewniając się wcześniej, że ci, którzy są na górze leżą przyczajeni. Ustaw Smedleya przy prawej ścianie zbiornika, tak żeby patrzył na północny wschód - zaraz przy linii ognia Rodneya. Na razie zostaw Lincolna na dole. Wybierz Rodneya i poprowadź go skulonego w kierunku zachodnim do najbliższej ciężarówki Opla. Obróć się na północ, gdzie powinieneś zobaczyć Niemca patrolującego obszar kawałek dalej. Najlepiej go widać z niepowiększonego widoku w trybie TPP. Poobserwuj go chwilę, aby poznać drogę jego patrolu. Gdy już do tego dojdziesz, wybierz Smedleya i podejdź nim na zachód - do krawędzi cementowego bloku. W zależności od pozycji Wolchowskiego, możesz, ale nie musisz, widzieć patrolującego Niemca. Jeśli go widzisz, zlikwiduj go szybko i sprawnie. Wybierz Smedleya i podejdź nim do zbiornika z paliwem, przy którym jest drabinka. Szybko na nią wejdź - będziesz musiał wstać, żeby to zrobić. Będąc na górze, od razu się połóż - z tej pozycji zlikwiduj faceta na wieżyczce. Dalej leżąc, obróć Smedleya w kierunku północ-północny wschód - tam za dwoma zbiornikami powinieneś zobaczyć kolejnego Niemca. Ten zdaje sobie sprawę z tego, że coś jest nie tak - pewnie dlatego, że kawałek przed nim leżą zwłoki jego kolegi.

Teraz nadeszła pora, aby nauczyć się nowej sztuczki. Przytrzymaj przycisk "run" i równocześnie wciśnij "strafe". Twój komandos wykonał klasyczne przetoczenie się w czasie leżenia. Powinieneś ustawić się tak, żeby jedna z rur była dokładnie naprzeciw ciebie. Wykonaj ten ruch jeszcze trzy razy, tak żeby znaleźć się w pobliżu przerwy przez którą możesz przejść na drugi zbiornik. Przejdź na niego, ale zrób to ostrożnie. Dwie rury są teraz jedynymi rzeczami między tobą i niemieckim żołnierzem. Podejdź w jego kierunku, żeby rury maskowały twoją pozycję. Poruszając się w taki sposób, w końcu zauważysz MG-34, które obsługuje strażnik. Ustaw się tak, żebyś widział kawałek przeciwnika i zastrzel go. Zadanie Smedleya na zbiornikach jest już skończone - każ mu poczołgać się na pierwszy zbiornik i zejść z drabiny.

W tym sektorze masz jeszcze jednego przeciwnika do likwidacji, a znajdziesz go w pobliżu wieżyczki strażniczej. Z powodu jego umiejscowienia łatwiej zlikwidować go kimś innym niż snajper. Wybierz Wolchowskiego i poprowadź go na prawą stronę zbiornika. Resztę drużyny sprowadź w miejsce przy pierwszym zbiorniku - tam, gdzie ustawiali się po wyjściu na górę. Wzdłuż północnej ściany rafinerii stoi siedem kominów. Jeden z nich, ten w środku, wyrzuca kłęby czarnego dymu. Za płotem i kawałek niżej znajduje się dwóch przeciwników. Poprowadź drużynę na zachód i zbierz ich koło drabinki przy drugiej grupie zbiorników. Ustaw Wolchowskiego pośrodku dwóch zbiorników, a zaraz za nim postaw Rodneya. Smedleya ustaw po lewej stronie zbiornika z drabinką. Ten obszar jest patrolowany przez jednego Niemca - zlokalizuj go i zabij. Czołgając się, podejdź szybko do najbliższej dziury powstałej podczas wczorajszego bombardowania. Na północ za ciężarówką Mercedesa znajdziesz kolejnego Niemca. Powiększ widok i strzel mu w oczy.

Teraz powinieneś móc doprowadzić Smedleya do zniszczonego zbiornika na paliwo. Następnie doprowadź tam Rodneya. Potem wybierz Wolchowskiego i podejdź nim w prawo w stronę kominów i ukryj się za najbliższą ciężarówką. Następnie bardzo ostrożnie podejdź do Benza i przyprowadź w to samo miejsce Smedleya. Jakieś 150 metrów na zachód znajduje się kolejna wieżyczka. Ustaw Smedleya za prawą tylną oponą, powiększ widok i zastrzel strażnika. Wybierz Rodneya i rusz nim do przodu, przez zbiorniki, przez ulicę, aż do pierwszej grupy zbiorników. Przejdź przez mały prześwit, aż zobaczysz szarą beczkę. Koło niej stoi Niemiec - zabij go i zabierz jego rzeczy. Teraz właściwie na poziomie gruntu nie ma już przeciwników. Włącz mapę i przesuń trzech członków drużyny za wagony koło wieżyczki strażniczej. Pojedynczy Niemiec patroluje ten obszar - zlikwiduj go i zaopiekuj się jego rzeczami.

Podejdź do południowej ściany i zatrzymaj się przed samymi otwartymi drzwiami. Wybierz Rodneya i wciśnij klawisz F2, będąc w trybie trzeciej osoby. Dzięki temu poznasz pole widzenia danej postaci - często będziesz używał tego narzędzia. Przesuń Rodneya tak, żeby był mniej więcej dziesięć kroków przed drzwiami - ale zrób to w taki sposób, żeby nie ściągnąć na siebie ognia ze środka. Przed wybraniem granatu ustaw się tak, żeby granat wylądował dokładnie za drzwiami. Teraz z granatem podejdź trzy kroki do przodu, żebyś był bardzo blisko krawędzi drzwi. Leżąc, wysuń się trochę do przodu, by granat nie trafił w ścianę, a następnie rzuć go do środka. Większość strażników powinna zostać zabita, jednakże co najmniej jeden na górze zostanie. Każ Smedleyowi się położyć i czołgaj się równolegle do południowej ściany aż zobaczysz tego Niemca na górze. Zabij go - oprócz niego został tylko jeden wrogi żołnierz, który pilnuje więźniów. Podejdź Wolchowskim na trzecie piętro, cały czas trzymając się prawej strony. Na trzecim piętrze znajdziesz biuro, do którego drzwi są otwarte. Jeśli będziesz odpowiednio manewrował kamerą, powinieneś zobaczyć cywila i wrogiego żołnierza w środku. Czołgaj się, trzymając się prawej strony, wciśnij klawisz F2, przytrzymaj przycisk "run" i wciśnij "strafe" w lewo jeden raz. Twój komandos przetoczy się w lewo wprost przed otwarte drzwi. Jak tylko skończysz się toczyć, otwórz ogień - tak długo, jak będziesz strzelał prosto przed siebie, trafisz Niemca, zanim zdąży zareagować. Pogadaj z cywilem podchodząc do niego. Poinformuje cię, że przybyłeś za późno - więźniowie zostali przeniesieni.

Teraz nadeszła pora na działanie pana Lincolna - także możesz wyprowadzić go na górę. Resztę drużyny doprowadź do pierwszej grupy zbiorników. Rodney niech ustawi ładunek na 1:30 po środku zbiorników. To samo zrób z drugą grupą. W tym samym czasie niech Lincoln umieści ładunki przy zbiornikach koło wyjść. Zgrupuj ludzi przy wejściu do kanałów, zejdź na dół i przedostań się do wyjścia. Poczekaj na eksplozję, która zakończy misję.

WŁOCHY, 7 Maja 1942, 20:14

Według najnowszych informacji, jakie otrzymaliśmy, nasi piloci mają zostać zapakowani do pociągu na stacji Piemonte. RAF przygotowuje się do zbombardowania stacji. Twoim zadaniem jest uwolnienie zakładników i zlikwidowanie obrony przeciwlotniczej zanim nadlecą bombowce.

WYBÓR KOMANDOSÓW

William Hobbs (dowódca)
George Darmont
Gilbert Caven
Thomas Smooth

Czyli ten sam skład, co w misji pierwszej.

WYBÓR SPRZĘTU

William Hobbs - lornetka, nóż, Sten z 384 nabojami, 3 ładunki TNT, 1 granat
George Darmont - lornetka, nóż, Sten z 384 nabojami, pistolet na flary z 20 nabojami, 1 granat
Gilbert Caven - nóż, karabin snajperski MK4 z 90 nabojami, Colt 1911 z 40 nabojami, granat
Thomas Smooth - nóż, Bren z 240 nabojami, 1 granat

PIEMONTE

Zacznij misję, wywołując mapę. Powiększ ją, aby uzyskać dokładniejszy obraz pola akcji. Każ wszystkim swoim ludziom przykucnąć. Wybierz Hobbsa i stwórz linię wzdłuż płotu na północny wschód od twojej pozycji. Wciśnij spację i pozwól mu wykonać rozkaz. Następnie skieruj w to miejsce pozostałych członków drużyny. Gdy już tam będą, ustaw ich tak, żeby mogli ze sobą cicho rozmawiać i wciśnij przycisk "hold fire".

Wybierz Cavena i rusz go do najdalszej cementowej ściany - tej z drutem kolczastym. Następnie rusz Darmonta na wschód pomiędzy płaski wagon i lokomotywę na torach kolejowych. Połóż go na ziemi twarzą w kierunku północno-wschodnim. Smooth i Hobbs na razie powinni zostać na swoich miejscach. Znów wybierz Cavena, każ mu się położyć i czołgaj się na północ, aż znajdziesz się prostopadle do pierwszego reflektora, który znajduje się na wagonie na wschodnie. Wyceluj teraz w stronę dwóch świateł, których promienie się przecinają. Jakieś 10 stopni na lewo od nich stoi dwóch Niemców pomiędzy dwoma działkami przeciwlotniczymi i jeszcze jeden za pojazdem transportowym. Jeśli będziesz szybki i naprawdę celny, może uda cię zabić tych trzech przeciwników bez podnoszenia hałasu. Czołgając się dalej przy ścianie, udaj się na północ, aż znajdziesz się prostopadle do dwóch przecinających się świateł. Na północ znajdziesz posterunek z jednym żołnierzem. Jeśli będziesz odpowiednio blisko, będziesz mógł go zlikwidować strzałem w głowę. Jeśli jest za daleko, powoli podchodź bliżej i zlikwiduj go.

Podejdź Cavenem do posterunków wroga i ustaw się za małym obozem. W tym momencie dobrze jest wydać mu komendę "move on", dzięki której będzie mógł strzelać w razie zagrożenia. Wywołaj mapę, wybierz Hobbsa i stwórz mu drogę, która będzie przebiegała koło zachodniego płotu i prowadziła do pozycji Cavena. Po dotarciu do miejsca przeznaczenia wydaj mu komendę "lay down". To samo zrób dla Thomasa Smootha. W tym miejscu dobrze jest na wszelki wypadek nagrać stan gry. Wybierz Cavena i każ mu poczołgać się do dział przeciwlotniczych i ukryć się tam. Kawałek dalej na wschód jest strażnik, którego musisz zlikwidować. Po tym przesuń Cavena na wschód i ustaw koło ściany przy wieży ze zbiornikiem z wodą.

Wybierz Hobbsa i Smootha i w przykucnięciu poprowadź ich na północ za budynek, przy którym stoją dwie ciężarówki Mercedesa. Na wschód stąd znajdują się schody i dwie duże skrzynie na platformie. Zaprowadź obydwu żołnierzy na schody i każ im schować się po prawej stronie skrzyń. Niedługo pojawi się tam strażnik, którego powinieneś zastrzelić.

Podejdź Cavenem do wieży z wodą i wejdź na nią. Na pierwszym występnie rozglądnij się uważnie po okolicy i upewnij się, że nic ci nie grozi. Następnie wejdź na samą górę. Przeczołgaj się na południową stronę i zostań w pozycji leżącej. Z tego miejsca powinieneś móc zlikwidować kolejne stanowisko obrony przeciwlotniczej. Chroni je czterech strażników, których powinieneś zlikwidować, jeśli możesz. Jeśli nie dasz rady, wybierz Darmonta i wyślij go tam, żeby dokończył robotę. Następnie jak najciszej przeprowadź Smootha i Hobbsa na północ wzdłuż torów. W tym obszarze jest naprawdę dużo wrogów pilnujących zbiorników. Ponieważ na tym etapie misji nie chcesz ściągać na siebie uwagi, po prostu zabij strażników - zbiornikami zajmiemy się później. Pójdź na wschód, podejdź do torów i pójdź wzdłuż nich na południe. Pamiętaj, żeby ukrywać się za wagonami. Na końcu drogi znajdziesz wieżyczkę obsadzoną jednym żołnierzem. Połóż się koło wagonu i obadaj sytuację. Przełącz się z powrotem na Darmonta, skieruj go na wschód do dworca - tam gdzie są ławki. Poruszaj się powoli, dwóch Niemców patroluje ten obszar. Niech Darmont i Caven uderzą z południa na jedyne pozostałe stanowisko obrony przeciwlotniczej. Hobbs i Smooth niech w tym czasie siedzą w miejscu.

Zaraz za reflektorami umieszczony jest zbiornik z paliwem, który będziesz musiał wysadzić. Przejmij kontrolę nad Cavenem i przejdź nim przez wagony do stacji, uważając, żeby nie zauważył cię Niemiec na wieżyczce lub oficer na stacji. Idź wzdłuż ściany aż zobaczysz strażnika na wieżyczce - zlikwiduj go. Teraz musisz wprowadzić całą swoją drużynę na stację i zlikwidować strażników. Używaj techniki "przetaczania się", której nauczyłeś się w poprzedniej misji. Będąc w środku, znów dowiesz się, że przybyłeś za późno, ale misja jeszcze się nie kończy. Musisz jeszcze zniszczyć transformator i jeden z wagonów z paliwem. Poprowadź Hobbsa do transformatora, który jest umiejscowiony pod wieżyczką. Ustaw zapalnik na 1:30 i zbierz drużynę koło cysterny z paliwem. Ustaw kolejny ładunek tutaj i ewakuuj się do miejsca zaznaczonego na mapie. Możesz chwilkę poczekać, aby zobaczyć wynik akcji.

MISJA PHOENIX

WŁOCHY 7 Czerwca 1942, 10:42

Pociąg wiozący uwięzionych pilotów jest właśnie w drodze do Niemiec. Na szczęście grupa Włochów chce nam pomóc - zaminowali most, przez który pociąg musi przejechać. Powinno to dać nam wystarczająco dużo czasu na uratowanie naszych znajomych.

WYBÓR ŻOŁNIERZY

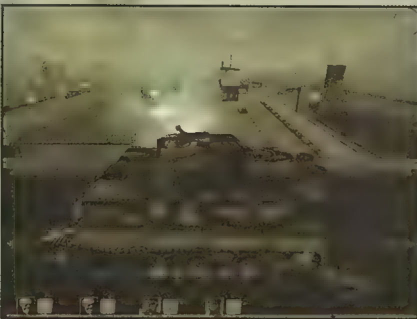
Jan Wolchowski (dowódca)
William Hobbs
Gilbert Caven
George Darmont

WYBÓR SPRZĘTU

Jan Wolchowski - lornetka, Sten z 448 nabojami, nóż, 1 granat
William Hobbs - lornetka, Sten z 448 nabojami, nóż, 3 ładunki TNT, 1 granat
Gilbert Caven - MK4 z 135 nabojami, Colt 1911 z 40 nabojami, nóż, 1 granat
George Darmont - Bren z 210 nabojami, bazooka z 2 nabojami, nóż

RZEKA TICINO

Zabierz Wolchowskiego i Cavena na pierwsze wzgórza na północy. Upewnij się, że są oni w pozycji leżącej lub co najmniej przykucniętej. Przesuń Cavena tak, żeby widział Niemca, który znajduje się 400 metrów na wschód. Z tej samej pozycji po zabiciu go obróć się 45 stopni na północ, a powinieneś zobaczyć końcówkę hełmu kolejnego Niemca - powinno to wystarczyć do zabicia go. Na razie zostaw Hobbsa i Darmonta za samochodem Opla, tak żeby nie zostali wykryci.



Poślij czołgających się Wolchowskiego i Cavena w miejsce, gdzie leży drugi martwy Niemiec. W dolinie niżej znajduje się ponad 30 żołnierzy SS i pilotów Luftwaffe. Bądź maksymalnie ostrożny, manewrując na krawędzi klifu. Są oni w stanie cię zauważyć, a to się źle skończy. Z twoimi umiejętnościami snajperskimi powinieneś być w stanie zlikwidować 10-15 Niemców z aktualnej pozycji. Liczba ta zależy od kilku rzeczy, między innymi od poziomu trudności, zgrania w czasie i ilości czasu, jaki chcesz poświęcić na to zadanie. Tak długo jak wszystko będzie w porządku, powinieneś zostać na tej całkiem przyjemnej pozycji. To, co zostało ze zniszczonego mostu patroluje strażnik, ale prawdopodobnie nie będziesz w stanie go zlikwidować. Wolchowski zostaje przy snajperze w razie odkrycia jego pozycji przez Niemców.

Teraz możesz zostawić Cavena i Wolchowskiego na ich pozycji - mają wystarczająco dużo amunicji i umiejętności, aby nie dać się zabić. Wybierz Hobbsa i wydaj komendę "follow me" Darmontowi. Każ im kucnąć i skieruj ich na wschód wzdłuż północnej strony nasypu przy drodze. Nasyp powinien osłonić cię przez jakieś 200 metrów, natomiast gdy dojdziesz do końca drogi, ryzyko odkrycia znacznie wzrośnie. Dość dużo patroli krąży pod mostem i po okolicznym terenie. Jest tu trochę wzgórz, które osłonią cię, jeśli dotrzesz do nich szybko. Po ukryciu się za wzgórzem przed mostem powinieneś nagrać stan gry. Teraz Hobbs powinien wbiec pod most i zaatakować strażników, których spotka. Darmont w tym czasie kładzie ogień zaporowy, aby zapewnić mu ochronę po drodze. W tym momencie część strażników słysząc walkę wycofa się do doliny. Dobrym pomysłem jest przełączenie się teraz na Cavena i Wolchowskiego, aby ustrzelić wszystkich tych, których nie można było zastrzelić wcześniej - powinno ich być kilku. Najprawdopodobniej wywiąże się walka z grupą Niemców próbujących pokonać dzielącą was odległość i zaatakować twoją pozycję. Po swojej stronie masz teren - wzgórze jest pełne skał, rozpadlin i jest dość strome. Twoim zadaniem jest przycisnąć atakujących do ziemi, gdy będą szli w górę - przełączaj się między Cavenem i Wolchowskim, aby tego dokonać. Po oczyszczeniu terenu powinieneś zabrać Cavena i Wolchowskiego w dół do starej farmy w dolinie. Stary budynek zniszczony przez bombardowania powinien zapewnić im dobrą ochronę w czasie gdy pozostali komandosi będą wykonywać swoje zadania. Po drodze możesz obrobić kilka ciał.

Po oczyszczeniu większej części terenu możesz przenieść Hobbsa i Darmonta na ich pozycje. Ukryj ich obydwu pod mostem. Pamiętaj, że dwóch strażników patroluje wschodnią część mostu, jeden północną i jeden południową. Idź Hobbsem na wschód na wzgórze i zatrzymaj się przy krawędzi ceglanej ściany - połóż się na ziemię. Niedługo z północy powinien nadejść żołnierz, którego oczywiście powinieneś zlikwidować. Po tym obróć się w kierunku południowo-zachodnim i zlokalizuj kolejnych strażników. Ze swojej aktualnej pozycji każ Hobbsowi rzucić granat do pierwszego wagonu. Nie jest to najłatwiejsza rzecz i wymaga trochę zręczności. Ale jeśli granat upadnie odpowiednio blisko wagonu, zniszczy go i zabije dwóch Niemców w środku. Jeśli to nie podziała lub coś się nie uda, spróbuj tej samej taktyki Darmontem. Jeśli dalej coś ci nie wyszło, użyj Bazooki i rozwal ten wagon w kawałki. Teraz na terenie misji nie powinno zostać nic poza dwoma opancerzonymi wagonami. Każ Hobbsowi iść na południowy wschód, trzymając się tak blisko pociągu, jak to możliwe, aż dotrze do jego końca. Gdy znajdziesz się przy końcu pociągu ustaw pierwszy ładunek na czas 1:30. Następnie podejdź do środkowego wagonu i zrób to samo. Gdy wysadzisz wszystkie wagony, twoja misja powinna być ukończona. Jeśli gdzieś zostali jacyś Niemcy, użyj mapy, aby ich zlokalizować i zlikwidować. Właśnie skończyłeś pierwszą kampanię. Gratulacje żołnierzu...

OPERACJA IRON SILVER GATE

JUGOSŁAWIA, 9 Maja 1941

Celem tej kampanii jest rozbicie transportu przez rzekę Dunaj. Jednostka spadochroniarzy będzie atakować statek. W czasie operacji będziemy w kontakcie z lokalnym ruchem oporu i partyzantami. Lancastery lecące normalną trasą bombardowań przetransportują nas do celu. Po przybyciu dostaniesz więcej informacji.

WYBÓR KOMANDOSÓW NA KAMPANIĘ



Sir Thomas Woolley
Jiri Trebissky
Andreas Gulp
John Smith
Julio Zapata
Henry William Slim
William Web
David Jenkins

WYBÓR SPRZĘTU NA KAMPANIĘ

8 noży
40 granatów
1 pistolet na flary z 10 nabojami
4 Colty 1911 z 640 nabojami
3 lornetki
4 Steny z 2560 nabojami
2 MK4 z 450 nabojami
2 Breny z 1200 nabojami
2 MP40 z 416 nabojami
2 miny
2 kamery
1 Johnson M41 z 100 nabojami

JUGOSŁAWIA, 9 Maja 1941, 9:24

W tej misji zadaniem jest zniszczenie sprzętu do transportu przez Danube. Naszym celem jest Irongate. Zostaniemy zrzuceni gdzieś niedaleko miejsca akcji, gdzie będziemy musieli dotrzeć na piechotę. Lokalny ruch oporu zaopatrzy nas w ładunki wybuchowe.

WYBÓR KOMANDOSÓW

Sir Thomas Wooley (Dowódca)
Andreas Gulp
William Web
Henry William Slim

WYBÓR SPRZĘTU

Sir Thomas Wooley - lornetka, nóż, 1 granat, Sten z 448 nabojami
Andreas Gulp - lornetka, nóż, 1 granat, Sten z 448 nabojami
William Web - nóż, 1 granat, MK4 z 100 nabojami, Colt 1911 z 32 nabojami
Henry William Slim - lornetka, nóż, 1 granat, Bren z 300 nabojami

ZELZENA VRATA

Od razu po rozpoczęciu misji naciśnij spację, aby wywołać mapę. Wydaj każdemu żołnierzowi komendę "lay down" i każ im ją wykonać. Następnie znów wywołaj mapę. Wylądowałeś za liniami wroga w niezbyt mocno patrolowanym lesie na wzgórzach. Ciemne obszary na mapie reprezentują gęsty las i krzaki. Musisz zebrać żołnierzy tak szybko jak to możliwe i ruszyć na wschód-północny wschód do punktu wyjścia, który jest na mapie zaznaczony przez animowany czerwony znaczek "X" po prawej stronie mapy.

Pozycje strażników są następujące. Dwóch Niemców patroluje południowy obszar lasu, gdzie wylądował Web. Największym wyzwaniem dla Wooleya jest borykanie się ze sporą ilością żołnierzy patrolujących drogę. Pozycja Gulpa jest najbardziej centralna i to właśnie tutaj przyprowadzisz Wooleya i Weba. Koło Gulpa rośnie trochę gęstych krzaków - wykorzystaj je do ukrycia się i do pomocy przy likwidacji strażników. Slim jest w najbardziej niepewnej pozycji - na razie każ mu iść na południe do miejsca, gdzie do krawędzi wzgórza podchodzi sadzawka. Połóż go na ziemię i ukryj za którymś z dużych krzaków - na razie tutaj zostanie.

Wywołaj mapę strategiczną i wybierz Wooleya - dalej powinien być w pozycji leżącej. Stwórz mu drogę, która zaprowadzi go na północny zachód do krawędzi wzgórza. Podczas tej misji będzie używał nowej techniki, z którą powinieneś się zapoznać, gdyż będziesz używał jej dość często. Członkowie twojego oddziału są bardzo spostrzegawczy, co pozwala im zauważyć wroga, ukryć się i zaatakować z zasadzki. Kiedy wyznaczysz swojemu żołnierzowi jakąś drogę do przejścia i pozwolisz mu podążać nią samemu, nieraz zejdzie on z niej, aby dotrzeć na miejsce przeznaczenia, pomimo napotkanych wrogów i innych przeszkód. Niezmiernie rzadka jest sytuacja, gdy żołnierz nie dociera do miejsca przeznaczenia. Może po drodze zostać zabity, ale to zazwyczaj zdarza się, gdy wydasz zły rozkaz lub umieścisz żołnierza w niepewnej lub niebezpiecznej sytuacji. Gdy wyznaczysz Wooleyowi ścieżkę ruchu, wciśnij spację i obserwuj go, jak podąża do miejsca przeznaczenia.

Z powodu losowego rozstawienia wrogich patroli (są ciągle w ruchu, także ciężko określić ich dokładną pozycję w danym momencie), pozwolenie komputerowi na wykonanie tej części gry (w tej akurat misji) jest bardzo zalecane. Twoim zadaniem jest asystowanie poszczególnym członkom oddziału w razie gdyby trafili na jakieś problemy z dostaniem się do wskazanych miejsc. Możesz w dowolnej chwili przejąć kontrolę nad żołnierzem, wciskając dowolny z klawiszy ruchu, jak np. "strafe".

Gdy twoi żołnierze są w drodze i jeśli tylko zauważysz jakiegoś Niemca przed AI, przejmij kontrolę nad żołnierzem i zlikwiduj przeciwnika.

Gdy Wooley znajdzie się już bezpiecznie na krawędzi wzgórza, kliknij na mapę strategiczną i wybierz Weba. Dla niego stwórz ścieżkę, która poprowadzi go przez las i zatrzyma się jakieś dziesięć metrów przed krawędzią drogi. Po drodze najprawdopodobniej napotkasz jakiś opór - np. dwóch żołnierzy patrolujących południowy koniec drogi. Bądź cierpliwy - pozwól Webowi wykonać jego zadanie - na pewno szybciej zauważy przeciwnika niż ty i poradzi sobie z nim równie sprawnie. Gdy dojdzie już do wskazanego miejsca, każ mu kucnąć i przebiegnij przez drogę w pobliże pozycji Gulpa; z Wooleyem zrób to samo. Zebrałeś już razem trzy czwarte swojej drużyny. W przykucnięciu wydaj komendę "follow me" i poprowadź drużynę wzdłuż północnej strony wzgórza, zakręć i wejdź na wzgórze aż znajdziesz kilka dużych kamieni umieszczonych na pagórku. Ustaw wszystkich trzech członków drużyny w taki sposób, żeby skały dawały im osłonę. Weź Weba i Woolleya i poprowadź ich do małej skały na południowy wschód i ustaw ich tak, żeby patrzyli na drogę - w kierunku, z którego przyszedłeś. Być może będziesz musiał czekać dość długo, ale powinni przybyć dwaj strażnicy patrolujący ten teren. Będą oddaleni od siebie o jakieś dziesięć metrów, ale Woolley i Web powinni sobie z nimi poradzić.

Po zlikwidowaniu tych dwóch strażników nadszedł w końcu czas, aby wprowadzić do akcji Slima. Na mapie utwórz mu ścieżkę, która zaprowadzi go do posterunku strażników - na wschód od miejsca, gdzie zostawiłeś resztę drużyny. Upewnij się, że będzie się tam przedstawiał w pozycji leżącej. W tym samym czasie weź Weba i podprowadź go do stosu bali drzewnych. Wyceluj w posterunek i zlikwiduj dwóch Niemców: jeden znajduje się na lewo za małym bunkrem, ale możesz go trafić. Przeprowadź w to miejsce resztę drużyny i tu spotkaj się ze Slimem. Na końcu drogi - na wschód - zostało jeszcze trzech Niemców. Niech Web poczołga się na wschód aż zobaczy ich cienie. Ponieważ mają przy sobie tylko MP40, powinieneś być bezpieczny - zabij ich wszystkich. Zbierz całą drużynę, zabierz, co się da z ciał i idź do punktu wyjścia.

JUGOSŁAWIA 9 Czerwca 1941, 0:17

Zadaniem priorytetowym jest znalezienie cywilnych ciuchów. Nie dojdziemy zbyt daleko o własnych siłach przez te wzgórza, więc musimy ukraść łódź z portu w Velke Gradiste. Załoga jest w barze, a z cywilnymi ubraniami powinniśmy przejść przez straże bez większych problemów.

WYBÓR KOMANDOSÓW

Sir Thomas Woolley (dowódca)
Andreas Gulp
William Web
Henry William Slim

Pomimo tego, że gra pozwala nam na wybór innych żołnierzy niż w pierwszej misji tej kampanii - nie byłoby to zbyt logiczne...

WYBÓR SPRZĘTU

Sir Thomas Woolley - lornetka, nóż, 1 Granat, Sten z 128 nabojami, pistolet na flary z 10 nabojami
Andreas Gulp - lornetka, nóż, 1 granat, Sten z 128 nabojami
William Web - nóż, 1 granat, MK3 z 40 nabojami
Henry William Slim - lornetka, nóż, 1 granat, MP40 z 160 nabojami

VELKE GRADISTE

Ta misja jest dość krótka i stosunkowo prosta. Każ Woolleyowi wydać komendę "follow me". Poczekaj aż przejedzie trolejbus i podbiegnij oddziałem za niego. Biegnij wzdłuż niego, aż dotrzesz do łukowatego przejścia prowadzącego w prawo. Wbiegnij przez nie do parku. Drogę przy wschodnim wejściu do parku patrolują żołnierze. Uważaj, żeby cię nie zobaczyli, jak będziesz podchodził do wschodniej ściany. Pamiętaj o odwołaniu rozkazu "follow me" poprzez otwarcie mapy i skasowanie rozkazów każdemu żołnierzowi. Teraz przejmij kontrolę nad Gulpem (jest najlepszy w skradaniu się) - on ukradnie dla reszty jakieś ubrania. Cywilne ciuchy znajdziesz za wschodnim wejściem do parku - mniej niż 100 metrów od twojej aktualnej lokalizacji. Upewnij się, że strażnicy sobie poszli. Przebiegnij przez ulicę, przez przejście i wbiegnij w aleję. Na jej końcu znajdziesz kilka ubrań na sznurku - ktoś zostawił je, żeby wyschły. Nie wziąłeś zbyt wiele sprzętu na tę misję, więc miejsca nie powinno zabraknąć. Niech Gulp podniesie wszystkie ubrania, podchodząc do każdego sznurka i wciskając klawisz "use". Używając tej samej taktyki wróć do swoich kolegów.

Wróć do miejsca w parku, wyrzuć ubrania na ziemię i podnieś je resztą drużyny. Ubierasz je na siebie, tak jak byś brał do ręki karabin czy jakikolwiek inny przedmiot. Będziesz musiał wyjąć swoim ludziom z rąk broń, żeby nie przyciągnąć czyjejś uwagi i nie zepsuć kamuflażu. Gdy już wszyscy się ubiorą i schowają broń, wydaj każdemu z komandosów komendę "hold fire" - zabezpieczy cię to przed wyciągnięciem broni w nieodpowiedniej chwili.

Teraz każ Woolleyowi wydać komendę "follow me" i wyjdź na ulicę. Nie powinieneś napotkać żadnego oporu, ale na wszelki wypadek pójdziesz trochę na około. Wyjdź wschodnim wyjściem i skręć w prawo. Idź drogą na południe i skręć w drugą aleję na lewo. Spotkasz tu strażnika, ale powinieneś przejść obok niego bez większych problemów. Przejdź całą aleję, na drugi koniec miasta. Tu znajduje się kolejny park, którego pilnuje kilku Niemców. Skieruj się na północ przez tory kolejowe. Dwóch strażników pilnuje mostu. Przejdź przez most jak gdyby nigdy nic. Ustaw swój oddział tak, żeby stali koło płotu i obserwowali zatokę z góry. Najlepsza pozycja to zaraz za pobliską ciężarówką, na schodach lub w dokach. Doku pilnuje jeden Niemiec. Wywołaj mapę i wydaj wszystkim poza Gulpem komendę "hold" - dzięki temu nikt nie zrobi czegoś głupiego.

Sprowadź Gulpa do doku i stań obok strażnika. Gdy ten się odwróci, wyciągnij nóż i cicho go zabij. Po tym nie zapomnij schować noża - jeśli ktoś go zauważy, możesz mieć problemy. Teraz szybko wejdź Gulpem do głównej kabiny łodzi, stając koło drzwi i wciskając klawisz "use".

Jak na razie nikt nie wie o twoich poczynaniach.

Szybko sprowadź resztę drużyny do łodzi - jej główna kabina zapewni ci osłonę przed ogniem przeciwnika, gdy będziesz odpływał. To koniec misji.

MISJA TREE AT THE END OF GARDEN

JUGOŁAWIA, 9 Czerwca 1941, 8:32

W końcu przybyliśmy na miejsce. Na szczęście pozostałe Lancastery, które wiozły resztę naszego oddziału szczęśliwie dokonały zrzutu i możemy się spotkać ze znajomymi. Nie udało się nawiązać kontaktu z ruchem oporu, więc nie mamy ładunków wybuchowych. Na moście stoi czołg - jeśli uda nam się przejąć kontrolę nad nim, powinniśmy móc zniszczyć cel.

WYBÓR KOMANDOSÓW

Jiri Trebissky (dowódca)
Julio Zapata
William Web
David Jankins

WYBÓR SPRZĘTU

Jiri Trebissky - lornetka, Nóż, 2 granaty, MP40 z 288 nabojami, M42 z 80 nabojami
Julio Zapata - nóż, MK4 z 90 nabojami, 1 granat, Sten z 352 nabojami
William Web - nóż, 1 granat, MK4 z 110 nabojami, Colt 1911 z 96 nabojami
David Jankins - lornetka, nóż, 2 granaty, Bren z 600 nabojami

Jak najszybciej przybij do brzegu, ustawiając łódź równolegle do nabrzeża. Jankins prowadzi łódź, więc niech wyjdzie z kabiny i zeskoczy na brzeg. Następnie niech zejdą z łodzi Zapata i Web. Ustaw uzbrojonego w Brena Jankinsa na nasypie. Trebissky (dowódca) niech zostanie na tyle łodzi uzbrojony z M41.

Każ Zapacie i Webowi czołgać się na zachód w stronę płotu. Gdy Web będzie trochę bliżej, powiększ sobie widok posterunku przeciwnika. Gdy będziesz go już widział dokładnie, jak najszybciej zlikwiduj trzech strażników. Z pomocą Zapaty uzbrojonego w Stena nie powinieneś mieć z tym większych problemów. Gdy będzie już po wszystkim, niech Web i Zapata szybko przejdą przez ulicę i położą się na ziemi przy pierwszej latarni ulicznej. Za rzeką powinieneś zobaczyć strażnika stojącego za płotem - musisz go zlikwidować tak szybko jak to tylko możliwe. Następnie zwróć uwagę na zachód w stronę kompleksu budynków - tam zobaczysz kolejnych Niemców. Po raz kolejny musisz ich zastrzelić i jak najszybciej odwrócić się na wschód - zobaczysz piechotę z Velke Gradiste, która się tu zbliża. Przesuń Jankinsa na zachód w pobliże płotu i obróć go w kierunku południowo-wschodnim. Niezależnie od tego, jak dobrze będziesz przygotowany, będzie to ciężka walka. Wszystkie twoje siły powinny celować na południowy wschód w kierunku zbliżających się wrogów - a jest ich całkiem sporo. Najłatwiej będzie ci, jeśli przejmiesz kontrolę nad Jankinsem, jako że będzie on odpowiedzialny za zajęcie się wrogiem, zanim ten będzie mógł zrobić coś twoim ludziom zostawionym na otwartej przestrzeni. Trebissky jest odpowiedzialny za likwidację wroga po północnej stronie rzeki.

Nie popełnij żadnego błędu - Web i Zapata powinni być pomocni w zlikwidowaniu części przeciwników.

Ponieważ swoje już przeszedłeś i masz już jako takie doświadczenie, przypuszczam, że nie straciłeś żadnego człowieka. Kolejnym krokiem jest doprowadzenie Weba i Zapaty do stóp wzgórza. Uzbrój ich w karabiny snajperskie i pozwól zlikwidować wszystkich wrogów, których widzą. Trzech znajduje się na wieży z wodą, trzech na moście i pięciu biega po ziemi. Z tego miejsca powinieneś zabić ich wszystkich.

Gdy będziesz już pewny, że zlikwidowałeś większą część sił wroga, poprowadź cały swój oddział do posterunku koło bramy. Z tego miejsca możesz zlikwidować ewentualne pozostałości sił przeciwnika. Podczas poruszania się używaj standartowych procedur opisanych w podręczniku gry. Poprowadź trzech żołnierzy na most i do czołgu. Do środka można wejść dwoma drogami - do wieżyczki i do kabiny kierowcy. Jeśli stoisz przed przodem czołu - wejdziesz do kabiny kierowcy. Ponieważ w zbiornikach czołgu nie ma paliwa, nie będziesz mógł nigdzie pojechać, a działo kontroluje się z wieżyczki. Podejdź kilka kroków w kierunku środka czołgu i wejdź do środka. Dwóch komandosów pozostaw po lewej stronie czołu i nie wykonuj żadnych manewrów przed nim.



Po wybraniu żołnierza, który siedzi w czole skieruj działo w stronę swojego celu i rozwal go. Będzie do tego potrzebnych kilka strzałów i w sumie kilka razy możesz chybić - masz łącznie sześć sztuk amunicji. Po zniszczeniu celu doprowadź oddział do punktu wyjścia. Jeśli chcesz, możesz zlikwidować wrogów po północnej stronie rzeki, ale jeśli kontrolujesz bazę, nie będą cię oni niepokoić.

MISJA GRAVE IN MOUNTAINS

WYBÓR KOMANDOSÓW

Sir Thomas Woolley (dowódca)
John Smith
Julio Zapata
Andreas Gulp

WYBÓR SPRZĘTU

Sir Thomas Woolley - lornetka, nóż, 1 granat, Sten z 352 nabojami
John Smith - nóż, 2 granaty, Bren z 300 nabojami
Julio Zapata - nóż, 1 granat, MK4 z 100 nabojami
Andreas Gulp - nóż, 1 granat, Bren z 300 nabojami

PRITINA BUNKER

Uwaga: W tej misji jako przeciwnicy występują rumuńscy żandarmi - używają tego samego sprzętu i są tak samo wyszkoleni jak SS, a jedyna różnica to rumuńskie flagi na hełmach.

Po rozpoczęciu misji od razu wywołaj mapę strategiczną i każ każdemu z żołnierzy się czołgać. Wybierz Zapatę i wejdź nim na wzgórze na zachodzie. Stąd powinieneś zauważyć dwóch żołnierzy stojących za mostem - jeśli nie będzie to problem, powinieneś ich zlikwidować. Przeciwnicy wiedzą, że tu jesteś, więc nie musisz się martwić o element zaskoczenia. Kolejnym celem do zlikwidowania jest żołnierz chowający się w małym bunkrze na północny wschód. Po tym, jak Zapata umiejscowiony na wzgórzu zlikwiduje kogo trzeba, będziesz mógł ruszyć resztę oddziału i przejść nim przez most. Po drugiej stronie skieruj oddział do bunkra, w którym przed chwilą siedział przeciwnik. Po wejściu do środka zostań na miejscu. Z tego bunkra i z występu przed nim będziesz mógł zabić sporą ilość żandarmów czy to stojących w miejscu, czy patrolujących. Gdy będziesz pewny, że wszyscy w zasięgu wzroku zostali zlikwidowani, przenieś swój oddział do bunkra leżącego na północny wschód od twojej aktualnej pozycji. W tym miejscu podziel oddział na dwie grupy. Wybierz Gulpa i Zapatę i w przykucnięciu każ im iść na północ dookoła tunelu. Wooley i Smith niech idą na wschód. Po drodze prawdopodobnie napotkasz jakiś opór. Używając kombinacji czołgania się i kucania, zwabiaj wroga do zaatakowania twojej pozycji. Okop i jego ostre zakręty powinny dać ci dobrą osłonę, szczególnie gdy będziesz leżał. Spróbuj rzucić granat za ostry zakręt - nie tylko zaskoczysz wroga, ale i zlikwidujesz poważnego przeciwnika. Gdy wrogowie rzucą się do ataku - poczęstuj ich ołowiem.

Rób tak, aż oczyścisz cały obszar. Do bunkra prowadzą dwa główne wejścia - jedno daleko na północy, drugie daleko na wschodzie. Skieruj oddział na wschód i wejdź do bunkra przez to wejście. Pierwsze pomieszczenie jest puste i zapewni ci spokojną bazę operacyjną. Niech Woolley i Smith wejdą do środkowego pomieszczenia techniką przetaczania się. W środku stoi stół, który da ci dobrą osłonę. W centrum pomieszczenia mogą być strażnicy, ale prawdopodobnie ich nie będzie. Podobnie pomieszczenie na południe powinno być puste. Obrzucaj granatami pokoje na północ i zachód. Po wybuchu niech drużyny równocześnie wejdą do tych pomieszczeń i oczyszczą je z pozostałych przeciwników.

Po oczyszczeniu głównego bunkra skieruj się na wschód używając dwóch dostępnych dróg i użyj dokładnie takiej samej taktyki do oczyszczenia mniejszego bunkra. Na północnym wschodzie znajduje się jeszcze jeden bunkier - obserwacyjny - jest w nim tylko jeden przeciwnik, którego również powinieneś zlikwidować. Idź dalej na północny wschód w kierunku lotniska.

JUGOSŁAWIA 9 Czerwca 1941, 10:02

Lokalny ruch oporu zorganizował dla nas transport. Przybyliśmy na lotnisko Pritina, ale ścigają nas żandarmi, a wywiad informuje, że w pobliżu znajduje się oddział strzelców górskich.

WYBÓR KOMANDOSÓW

Sir Thomas Woolley (dowódca)
Andreas Gulp
William Web
David Jankins

WYBÓR SPRZĘTU

Sir Thomas Woolley - lornetka, nóż, 2 miny, 1 granat, Sten z 512 nabojami
Andreas Gulp - lornetka, nóż, 2 granaty, Sten z 320 nabojami
William Web - nóż, 1 granat, MK4 z 110 nabojami
David Jankins - nóż, 1 granat, Browning z 150 nabojami



PRISTINA AIRPORT

Wybierz Woolleya i poprowadź go w stronę stodoły tak szybko jak się da. Po drodze każ mu położyć w dowolnym miejscu dwie miny, które ma przy sobie - musisz jednak pamiętać ich lokalizację, żeby potem żaden z twoich ludzi nie wdepnął w nie. Wywołaj mapę i wydaj wszystkim ludziom rozkaz udania się w kierunku stodoły - na zachód. Musisz się tam schować tak szybko jak się da - masz na ogonie spore siły przeciwnika, a oni nie marnują czasu. Będąc w środku, musisz się odpowiednio ustawić - a oto propozycja, jak to zrobić.

Wybierz Weba i ustaw go za pudłem z niemieckimi granatami - tłuczkami do ziemniaków - twarzą do drzwi. Następnie ustaw Guipa za jedną z beczek koło Weba i obróć go w tym samym kierunku. Woodley niech ustawi się za beczką koło frontowej ściany i niech patrzy na tylną ścianę - naprzeciw wejścia. Jankins powinien położyć się na środku podłogi - w tym momencie będziesz gotowy na atak z każdej strony. Gdy wszyscy będą już na pozycjach, wybierz Weba i zlikwiduj tak dużo przeciwników jak tylko będziesz mógł z takiej odległości. Z połową oddziału koncentrującego się na ścianie frontowej, jedną czwartą na tylnej i z Jankinsem na podłodze powinieneś zlikwidować większość wrogów. Niestety, i tak pozostanie kilku z nich oddzielających cię od wolności - dokładniej rzecz biorąc paru Niemców ukryło się za drzwiami i nie są to mięczaki. Możesz ich zlikwidować za pomocą Pancerfausta. W pobliżu cały czas znajdują się oddziały specjalne SS i to na nie najbardziej musisz uważać.

Gdy otrzymasz komunikat, że wszyscy wrogowie zostali zlikwidowani, a samolot jest w drodze, musisz działać bardzo szybko, gdyż nie będzie on długo czekał. Zabierz jak najwięcej ekwipunku od zabitych żołnierzy. Najlepszym sposobem doprowadzenia drużyny do samolotu jest użycie mapy. Każdemu z żołnierzy każ wstać, wybiec i wbiec do samolotu.

Niemcy pracują nad bronią rakietową. Za wszelką cenę trzeba im w tym przeszkodzic...

WYBÓR KOMANDOSÓW NA KAMPANIĘ

Paul Mountbatten
Lasse Thekjus
Anthony Switcher
John Stirling
Ted Silk
John Jeffers
Tony Atkins
Paul McGatt

WYBÓR SPRZĘTU NA KAMPANIĘ

8xnóż
20xgranat
2xColt 1911 z 258 nabojami
3xlornetka
10xTNT
3xSten z 3200 nabojami
2xMK4 z 285 nabojami
1xBren z 1000 naboi
4xmina przeciwczołgowa
2xmina przeciwpiechotna
1xK98 z 285 nabojami
1xBrowning z 2150 nabojami
1xbazooka z 3 rakietami

MISJA FIRE PORTAL

NIEMCY, 24 Kwietnia 1943, 21:49

Naszym zadaniem jest porwanie wysokiego rangą niemieckiego żołnierza, dzięki któremu będziemy mogli dostać się do tajnej bazy, gdzie trwają prace nad rakietą. Zanim to zrobimy, musimy odwrócić ich uwagę. W tym celu zaatakujemy Centrum Szyfrów Abwehry. Musimy być szybcy, efektywni i szybko uciec.

WYBÓR KOMANDOSÓW

Paul Mountbatten (dowódca)
Anthony Switcher
John Stirling
John Jeffers

WYBÓR SPRZĘTU

Paul Mountbatten - lornetka, Sten z 384 nabojami, nóż, 1 granat
Anthony Switcher - lornetka, Sten z 416 nabojami, nóż, 1 granat, 4 ładunki TNT
John Jeffers - nóż, Browning z 300 nabojami, 2 granaty

GEŁUWEDORF

Ta misja jest bardzo długa i wymaga dużej precyzji i cierpliwości. Przed tobą stoi dużo zadań i równie dużo niebezpieczeństw. Przeprowadź drużynę przez labirynt, aż dojdziesz do pierwszej otwartej przestrzeni porośniętej czerwonymi kwiatami. Ustaw oddział w szyku V z dwoma ludźmi w środku leżącymi, a dwoma na zewnątrz klęczącymi. Powinno to pozwolić na szybkie i sprawne zlikwidowanie żołnierza, który patroluje ten teren. Zaraz po nim przyjdzie jeszcze jeden, którego potraktuj w taki sam sposób. Kiedy dotrzesz do pierwszego przejścia prowadzącego do budynku Abwehry, zatrzymaj oddział i wydaj wszystkim komendę "hold fire". Wybierz Stirlinga (snajpera) i przejdź szybko przez skrzyżowanie - tak żeby go nikt nie zauważył. Na następnym skrzyżowaniu zrób dokładnie to samo, mając nadzieję, że znów nikt cię nie zauważy. Teraz obróć się w kierunku południowo-zachodnim. Popatrz na balkon, a na nim powinieneś zobaczyć strażnika, którego musisz zlikwidować. Zanim wejdziesz całym oddziałem do budynku musisz zlikwidować patrole, które wokół niego krążą. Budynek patroluje łącznie siedmiu żołnierzy w grupach dwu-, jedno-, trzy- i dwuosobowych. Podprowadź Jeffersa i Mountbattena do wejścia koło Stirlinga, a jego wycofaj na pozycję w pobliżu Switchera.

Następnie ustaw Stirlinga w pozycji leżącej i powiększ sobie widok na przejście. Gdy tylko zza rogu wyjdą strażnicy, zlikwiduj tak wielu z nich jak będziesz mógł. Będziesz musiał ustawić Switchera na zachodnim końcu przejścia - najprawdopodobniej nie zlikwidujesz wszystkich celów, a gdy Niemcy zorientują się, gdzie jesteś - zaatakują. W takim wypadku wycofaj się i pozwól wykonać robotę chłopakom od wsparcia.

W tym samym czasie niech Mountbatten i Jeffers ustawią się w drugim przejściu i gdy tu pojawią się strażnicy, niech ich zlikwidują. Przed drzwiami, przez które powinieneś przejść ułoży się stos ciał, ale to najlepszy sposób dostania się do środka. Po zniszczeniu patrolu podejdź na front budynku. Będąc tam, uważaj na strażników pilnujących limuzyny. Są tu też strażnicy usadowieni przy frontowych drzwiach i wzdłuż trawnika. Gdy pozbędziesz się ich wszystkich, będziesz gotowy na wejście do budynku.

Wejście do budynku powinno się odbyć równocześnie z przodu i z tyłu. W zależności od tego, ile zrobiłeś hałasu, niektóre drzwi mogą być zamknięte. Otwieranie ich wymaga trochę wprawy - jeśli wykonywałeś wcześniejsze instrukcje dokładnie, powinieneś mieć żołnierza przy każdych drzwiach z przodu i z tyłu. Jest to dobre ustawienie, dopóki są oni w zasięgu swojego ognia i mogą się osłaniać. Najpierw otwórz frontowe drzwi po prawej stronie. Za nimi może być jeden lub dwóch strażników, którzy wybiegną za tobą. Zastrzel ich i zauważ, że kilku Niemców zebrało się na górze schodów. Jeśli perfekcyjnie rzucasz granatami, możesz spróbować ich zlikwidować granatem. W przeciwnym wypadku użyj techniki przetaczania się.

Teraz możesz wejść do budynku. Niech wszyscy twoi ludzie wejdą w tym samym czasie - twoja siła to liczebność. Na pierwszym piętrze nie ma niczego ciekawego, ale możesz sobie po prostu pozwiedzać. We wschodnim skrzydle jest trochę strażników, ale dopóki będziesz robił wszystko tak jak umiesz najlepiej (przetaczanie się, ubezpieczanie i granaty), wszystko powinno być w porządku.

Główne schody nie są najlepszą drogą na górę i na dół. W północnej części wschodniego skrzydła znajdziesz tajną klatkę schodową prowadzącą zarówno w górę i w dół. Na początek skierujemy się w dół, aby uratować więźniów. Zabierz dwóch swoich żołnierzy na dół i zlikwiduj dwóch żołnierzy pilnujących więźniów. Pamiętaj, aby zabrać im klucze, żeby uwolnić uwięzionych. Otwórz każdą celę i wydaj komendę "follow me". Wyślij więźniów do głównego pokoju pod eskortą Jeffersa. Z pomieszczeń na dole zabierz wszystko, co będziesz w stanie unieść. Teraz nadszedł czas na wysadzenie tego miejsca w powietrze. Weź trzech pozostałych członków oddziału, zabierz ich do tajnych schodów i pójdź na samą górę. Możesz trafić na kolejnego strażnika, którego potraktuj tak jak resztę. Po otworzeniu zamkniętych drzwi uważaj na strażnika patrolującego korytarz. Po zlikwidowaniu go twoim celem stanie się pomieszczenie magazynowe po prawej stronie.

W pomieszczeniu tym znajduje się dwóch dobrze wyszkolonych Niemców, więc bądź ostrożny. Zabij ich i połóż na środku pomieszczenia dwa ładunki ustawione na 1:30. Szybko wyjdź i ustaw dwa następne ładunki dokładnie po drugiej stronie korytarza. Jedyny przeciwnik, jaki został w budynku znajduje się na poziomie drugim - zajmiesz się nim po drodze na dół. Zejdź schodami na drugie piętro i zabij Niemca patrolującego korytarz przy głównych schodach. Potem zejdź na dół, zabierz Jeffersa i więźniów i skieruj się w stronę limuzyny. Pilnuje jej dwóch żołnierzy - po jej wyeliminowaniu misja się kończy.

NIEMCY, 25 Kwietnia 1943, 4:36

Teraz przed nami stoi zadanie nocnego ataku na willę pułkownika Steinera. Jest on jednym z oficerów pracujących przy większości tajnych projektów wojskowych. Aby zmusić go do współpracy, musimy wyeliminować wszystkich żołnierzy, którzy go pilnują.

WYBÓR KOMANDOSÓW

Lasse Thekjus (dowódca)
Paul McGatt
Tony Atkins
Ted Silk

WYBÓR SPRZĘTU

Lasse Thekjus - lornetka, nóż, 1 granat, Sten z 320 nabojami
Paul McGatt - nóż, MP40 z 320 nabojami, 3 tłuczki (granaty)
Tony Atkins - nóż, MK4 z 75 nabojami, Colt 1911 z 32 nabojami
Ted Silk - nóż, 1 granat, 1 tłuczek, Bren z 210 nabojami

HEIDERBERG

Na początek przydałoby się, żeby ktoś zapalił światło, gdyż ciemności, jakie panują po rozpoczęciu tej misji są nieco denerwujące na początku. Po wyłączeniu wszystkich świateł w pomieszczeniu, w którym masz komputer i przystosowaniu wzroku włącz mapę. Strażnicy patrolujący ten obszar nie są tak niebezpiecznie blisko, jak mogło sugerować intro.

Używając mapy poprowadź oddział - w pozycji leżącej lub w przykucnięciu - na południe na wzgórze. Na południowy zachód na dole wzgórza znajduje się nie zamknięta brama, która pozwoli ci dostać się na teren - przez płot

nie da się przejść. Z tego miejsca obadaj dokładnie, jaką drogę przeczesuje reflektorem jeden ze strażników. Gdy będzie świecił na fragment trawnika w północno wschodniej części, zastrzel go. Dzięki temu będziesz miał wystarczająco dużo światła, żeby twoi ludzie nie obijali się o siebie, ale pomimo to będzie na tyle ciemno, że będziesz mógł pozostać niezauważony. Na balkonie stoi dwóch Niemców. Czterech strażników patroluje teren wkoło rezydencji. Jednakże twoim najgroźniejszym przeciwnikiem jest Niemiec, który stoi na trawie zaraz za małą sadzawką koło tamy na strumyku. Jeśli użyłeś proponowanego triku ze światłem, powinieneś widzieć wszystkich tych żołnierzy, dzięki czemu snajper będzie mógł się nimi zająć. Gdy będziesz szedł przez trawnik z tyłu domu, podążając w kierunku frontu willi, musisz być pewny, że nie ma tam już żadnego przeciwnika. Podejdź do cementowego podwyższenia i każ snajperom wejść na balkon - pamiętaj, aby cały czas kucać lub czołgać się, żeby nie mogli cię zauważyć przez okna. Z balkonu zwróć uwagę na dwie rzeczy - pokój Steinera i strażnika ustawionego poza terenem jakieś 200 metrów na północny wschód.

Teraz przyszedł czas na przejście przez drzwi. Wtargnięcie do pomieszczenia jadalnego powinno się odbyć bez większych problemów i bez oporów ze strony przeciwnika. Jednak na pewno nie zabierze mu wiele czasu zorientowanie się, że jesteś w środku. Drewniane drzwi dokładnie naprzeciwko niedługo się otworzą i z nich zaatakuje cię kilku strażników. Po zabiciu ich podejdź Silkiem do czegoś w rodzaju poczekalni na lewo od jadalni. Każ mu rzucić tłuczek do foyer. Tam znajduje się kilku Niemców, więc granat i kilka cennych strzałów pozbawią cię problemu kilku przeciwników. Zostaw Atkinsa w jadalni, a McGatta i Thekjusa poprowadź w kierunku wschodnim przez kuchnię. Wszystkie drzwi otwieraj w następujący sposób - jeden człowiek leży naprzeciw nich z wycelowaną bronią, a drugi otwiera je, stojąc z boku. Za kuchnią skręć na południe, gdzie trafisz na korytarz, który zaprowadzi cię do wielu pomieszczeń. Jest on patrolowany przez dwóch strażników - najlepiej załatwić ich za pomocą przetaczania się. W tym korytarzu za drzwiami wysuniętymi najdalej na północ znajduje się mały skład amunicji. Możesz zabrać dodatkową Bazookę, karabin maszynowy i pudełko tłuczków. Żadne z innych pomieszczeń po zachodniej stronie nie jest warte odwiedzin, a drzwi po lewej (wschodnie) nie mają nic do zaoferowania poza strażnikami. Zamiast zajmować się drzwiami, pójdź korytarzem do zakrętu w prawo (zachód) i wejdź do foyer.

Wcześniejsza akcja Silka powinna wyeliminować wszystkie zagrożenia z tego pomieszczenia, ale pamiętaj ■ przeciwnikach nad tobą. Wejdź Atkinsem po pomieszczenia i ustaw go na pierwszych schodach celującego w górę na drugie piętro. Wprowadź też tutaj Silka - jako wsparcie. Teraz do foyer mogą wejść Thekjus i McGatt, niech otworzą drzwi prowadzące na wschód. Wejdź w korytarz i otwórz drugie drzwi, pamiętając, że w środku znajdują się żołnierze Luftwaffe. Spodziewają się twojego ataku, ale z drugiej strony, więc dzięki zaskoczeniu powinieneś wygrać bez większego problemu. Teraz oczyść pomieszczenia po lewej - których unikałeś na początku i zabij strażników, którzy się tam znajdują.

Na tym piętrze nadal zostało kilku przeciwników. Kryją się gdzieś w zachodniej części budynku. Jeden z nich znajdujący się w pomieszczeniach biurowych sprawia, że wycieczka tam staje się opłacalna. Gdy już oczyścisz ten obszar, pierwsze piętro powinno być całkowicie puste.

Teraz wejdź po schodach na górę. Na początek oczyść z przeciwników część piętra po lewej stronie - pomieszczenia tam to głównie sypialnie i biura. Jedyny poważniejszy opór może tu stawić dwóch Niemców, ale powinieneś dać sobie z nimi radę. Po oczyszczeniu tego terenu otwórz zamknięte drzwi, które prowadzą na wschód. W tym pomieszczeniu spotkasz strażnika, który ukrył się za łóżkiem - załatw go granatem lub używając techniki przetaczania się.

Pozostali członkowie drużyny, którzy obstawiali schody najprawdopodobniej zlikwidowali już strażnika, który patrolował ten obszar. Drzwi prowadzące z pomieszczenia, gdzie spotkałeś żołnierza za łóżkiem prowadzą do kwater oficerskich, ale w środku jest tylko jeden normalny strażnik. Do tego pomieszczenia prowadzą dwie drogi - proponuję wejść obydwoma równocześnie. Będąc w środku wybierz McGatta i wejdź do wschodniego biura, które jest przedsionkiem do kwater Steinera. Do celu prowadzą dwie drogi - jedna z sypialni oficera, a druga z biura. Najlepszym sposobem na dostanie Steinera jest wejście z biura i zlikwidowanie strażnika, który go pilnuje. Gdy ten padnie na ziemię, porozmawiaj ze Steinerem, co zakończy misję.

MISJA VIPER NEST,

NIEMCY, 25 Kwietnia 1943, 8:02

Z pomocą Steinera mamy możliwość dostania się do dobrze strzeżonego kompleksu badawczego. Nie możemy jednak za bardzo mu ufać, dlatego w tej misji wskazana jest maksymalna ostrożność.

WYBÓR KOMANDOSÓW

Paul Mountbatten
John Stirling
Tony Atkins
John Jeffers

WYBÓR SPRZĘTU

Paul Mountbatten - lornetka, nóż, 2 granaty, Sten z 448 nabojami
John Stirling - nóż, 2 granaty, MP40 z 416 nabojami
Tony Atkins - nóż, 1 tłuczek, MK4 z 70 nabojami
John Jeffers - nóż, 1 tłuczek, Browning z 150 nabojami

PEENEMUNDE AREA FACTORY

Zaraz po rozpoczęciu misji Steiner cię zdradzi i będzie musiał za to zapłacić - zastrzel go. Ustaw swoich żołnierzy tak, żeby byli zabezpieczeni przed atakiem kilku Niemców, którzy niedługo rozpoczną szturm. Gdy trzech lub czterech z nich wejdzie do pomieszczenia i padnie pod twoimi kulami, szybko przejdź do następnego pomieszczenia wszystkimi członkami swojej drużyny, a następnie do jeszcze kolejnego, gdzie jest w miarę spokojnie. W kompleksie daje się zauważyć duży ruch - ustaw wszystkich tak, żeby mogli widzieć główne piętro fabryki. Twój snajper powinien mieć możliwość zastrzelenia wielu strażników z tego miejsca. Lepiej jest tak zrobić, gdyż ułatwi ci to sprawę w dalszych częściach misji. Wyceluj do samochodów i wysadź je w powietrze, podobnie zrób z magazynem materiałów wybuchowych, który znajduje się na wschodzie. Wkrótce powinieneś być świadkiem szalejących pożarów i widzieć dużą ilość ciał na podłodze.

Niemcy będą woleli raczej zginąć niż pozwolić ci na zdobycie ich tajnych planów. Zbierz swój oddział i wejdź wszystkimi żołnierzami do głównego obszaru kompleksu. Gdy się tam znajdziesz, uciekający Niemcy spowodują eksplozję, która spowoduje, że spadnie na ciebie sufit i zrobi się ciemno.

Poprowadź drużynę w stronę zewnętrznej krawędzi kompleksu - w stronę wyjścia. W zależności od tego, jak długo siedziałeś w pomieszczeniu przed wejściem do fabryki, tak dużo żołnierzy wroga tu pozostanie. Najprawdopodobniej nie trafisz na więcej niż trzech Niemców, którzy będą chowali się za stertą sprzętu koło wyjścia. Zabij ich, przejdź przez wyjście i to koniec misji.

MISJA ESCAPE FROM HELL,

NIEMCY, 25 Kwietnia 1943, 8:48

Jest całkowicie pewne, że nasze przebranie się za Niemców nie pomoże nam zbyt długo. Naszą jedyną szansą na szybką ucieczkę stąd jest kradzież samochodu z parkingu.

WYBÓR KOMANDOSÓW

Paul Mountbatten
Lasse Thekjus
Anthony Switcher
John Stirling

WYBÓR SPRZĘTU

Paul Mountbatten - lornetka, nóż, 3 granaty, Sten z 400 nabojami
Lasse Thekjus - lornetka, nóż, 2 granaty, 2 tłuczki, MP40 z 400 nabojami
Anthony Switcher - nóż, 2 granaty, MK4 z 150 nabojami, Colt 1911 z 32 nabojami
John Stirling - lornetka, Sten z 360 nabojami, bazooka z 3 rakietami, 1 tłuczek

PEENEMUNDE AREA LABOR CAMP

Bardzo ważne w tej misji jest, aby wybrać żołnierzy o nieprzeciętnej samokontroli. Nawet tym zaprawionym w bojach weteranom będziesz musiał wydać komendę "hold fire" zanim będziesz gotowy do rozpoczęcia akcji. Kolejną istotną rzeczą jest dokładne oczyszczenie terenu - zlikwidowanie strażników na ziemi i na wieżach zanim przeciwnik się zgrupuje i zaatakuje. Tak długo jak nie wystrzelisz - twoja obecność będzie tajemnicą. Jednakże po spotkaniu Niemca, który stoi na głównej ścieżce, za psami przed barakami twój kamuflaż będzie już niepotrzebny. Ta kombinacja żołnierzy, którą proponuję do tej misji oferuje najlepszą kombinację celności i zdolności do cichego działania - czyli tego, co jest potrzebne do ukończenia tej misji.

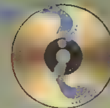
Idź drogą aż do momentu, kiedy ta zacznie skręcać. Ustaw snajpera tak, żeby celował w Niemca na wieżyczce za budami dla psów. Ustal też dokładne pozycje trzech wieżyczek widocznych w promieniu 100 stopni. Dwóch innych komandosów obróć w stronę dwóch pozostałych wieżyczek. Będziesz musiał strzelać przez płot, ale jeszcze nie teraz.

Wybierz Stirlinga i idź nim wzdłuż drogi, trzymając się lewej strony płotu. Powoli podejdź do stojącego Niemca. Jeśli cały czas szedłeś maksymalnie po lewej stronie, facet nie zauważy noża, który wsadzisz mu pod żebra. Jeśli zrobisz to dobrze, nadal nie zostaniesz zdemaskowany. Nie idź dalej - gdy przekroczysz tę ścieżkę, zawsze wywołasz alarm.

Zamiast pozwolić, żeby to się stało, lepiej zlikwidować jeszcze kilku Niemców. Gdy będziesz gotowy, otwórz ogień do wszystkich trzech wieżyczek w jednym momencie. Straciłeś anonimowość, więc wszyscy wiedzą o tobie - w obozie zaczną się gromadzić grupy żołnierzy. Od tego momentu sprawy trochę ■ię komplikują.

Po zlikwidowaniu strażników na wieżach ukryj się za barakami. W każdym rogu obozu możesz spodziewać się wieżyczki strażniczej. Wywołaj mapę i zapamiętaj ich lokalizację. Każda z nich jest obsadzona, a więc niebezpieczna. Odpowiednie manipulowanie kamerą, aby dowiedzieć się, co jest przed, za, obok nad i pod czymś będzie ważne nie tylko dla ukończenia misji, ale i dla przeżycia twoich ludzi.

Ponieważ wybrałeś na tę misję tak dobry skład, skoncentruj się na tym, żeby nikt nie zginął. Nagraj teraz stan gry i nagrywaj go dość często. Gdy będziesz szedł ścieżką wzdłuż obwodu obozu, upewnij się, że idziesz w stronę parkingu. Przed tobą znajdują się trzy wieże strażnicze i jeszcze dwie umieszczone w strategicznych punktach obozu. Niech twoi ludzie poruszają się w formacji, która zapewni im dużą siłę ognia z przodu, ale i przy okazji osłonę z tyłu. Po przejściu trzech narożników zobaczysz par-



king, na którym stoją praktycznie wszystkie pojazdy występujące w grze. Umieść Switchera na wieży obróconej w stronę parkingu. Rusz do przodu, aż będziesz równolegle do pierwszej grupy srebrnych beczek. Teraz wybierz Mountbattena i pójdź nim jakieś 75 metrów do przodu, a następnie połóż się na ziemi przy lewej stronie płotu. Wybierz Stirlinga, pójdź 50 metrów do przodu i połóż się przy prawej stronie płotu. Switcher powinien móc z wieżyczki pozbyć się kilku celów widocznych w pewnej odległości.

Teraz nadszedł czas na małą zadymkę z udziałem przynęty - będzie nią Thekjus. Poprowadź go do przodu, aż usłyszysz, że muzyka zaczyna grać szybciej. Właśnie udało cię się wywabić z pobliskiego baraku sześciu żołnierzy - teraz jak najszybciej wróć do miejsca, gdzie znajduje się reszta twojej drużyny, unikając przy tym ognia zarówno wrogiego, jak i swoich ludzi. Jeśli Thekjus zginie, możesz ten manewr powtórzyć, ale weź pod uwagę to, że na wojnie muszą być jakieś ofiary. Pozostali żołnierze z twojego oddziału powinni przeżyć i bez problemu poradzić sobie z żołnierzami przeciwnika. Po wszystkim, rusz całym oddziałem do przodu, pamiętając, że musisz pozbyć się jeszcze żołnierzy wroga, którzy zostali przy życiu.

Przedostań się do parkingu, gdzie będziesz mógł chwilę odetchnąć. Nie potrwa to jednak zbyt długo - nadal masz kilka przeszkód do pokonania. Gdy będziesz gotowy, wybierz Stirlinga i Mountbattena i poprowadź ich pod wieżą strażniczą w stronę głównej części obozu, którą poznasz po powiewających flagach. Napotkasz tutaj pewien opór, który systematycznie zlikwiduj, a następnie wróć na parking. Nagraj stan gry. Teraz niech wszyscy wejdą do samochodu HAKL i ruszą drogą poza obóz. Po drodze spotkasz jeszcze jeden posterunek wartowniczy - za mostem, dzięki któremu przekroczysz Ren. Dobrze się rozpędź, żeby przejechać most i przygotuj się na spotkanie z PZ VI, czyli osławionym Tygrysem. Wgraj z powrotem stan gry i wybierz Stirlinga z jego bazooką. Ze Stenem w ręku pobiegnij jakieś 50 metrów przed posterunek przy moście. Stoi tam pojedynczy strażnik, którego musisz zlikwidować, zanim zajmiesz się Tygrysem. Gdy już to zrobisz, schowaj się za posterunkiem. Przesuwaj się krok po kroku w lewo, aż czołg pojawi się w twoim polu widzenia. Jeśli będziesz za blisko, czołg strzeli i prawdopodobnie zabije cię. Ty uzbrojony w bazookę reagujesz szybciej niż czołg - wykorzystaj to. Masz trzy rakiety, a jeden celny strzał wystarczy do zniszczenia tej maszyny. Gdy Tygrys zamieni się w dymiący wrak, reszta drużyny powinna podjechać HAKLem po Stirlinga - załaduj go na auto, czym też ukończysz misję.

NIEMCY, 25 Kwietnia 1943, 10:24

Trzeba jak najszybciej uciekać z Peenemunde - mamy całą brygadę zmotoryzowaną na karku.

WYBÓR KOMANDOSÓW

Paul Mountbatten
Ted Silk
Tony Atkins
John Jeffers

WYBÓR SPRZĘTU

Paul Mountbatten - lornetka, nóż, 3 granaty, Sten z 400 nabojami
Ted Silk - lornetka, nóż, 2 granaty, 2 tłuczki, MP40 z 400 nabojami
Tony Atkins - nóż, 2 granaty, MK4 z 150 nabojami, Colt 1911 z 32 nabojami
John Jeffers - lornetka, Sten z 360 nabojami, bazooka z 3 rakietami, 1 tłuczek

ROAD TO PEENEMUNDE CITY

Uwaga - dla tej misji nie ma mapy

Wejdź jak najszybciej do HAKLa. Jedź tak szybko, jak tylko umiesz, bo jesteś ścigany przez dwa Tygrysy - siedzą ci na ogonie od momentu twojej ucieczki z obozu w Peenemunde. Ważne jest utrzymywanie jak największej prędkości - dużo trudniej jest trafić szybko poruszający się cel niż powolny lub nieruchomy. Gdy zobaczysz transparent przewieszony przez drogę - nagraj stan gry.

Po dojechaniu na plażę każ Jeffersowi za pomocą MG34 zlikwidować biegających po tym terenie Niemców. Część z nich używa Pazerfaustów, które zadają uszkodzenia na dużym obszarze i mogą zniszczyć HAKLa. Pamiętaj - ci goście poruszają się na nogach, więc łatwiej będzie ich dogonić niż trafić.

Skieruj się w stronę wrogiego obozu, ale trzymaj się poza drogą - wjechanie na nią to jak wyrok śmierci. Zamiast tego skieruj się na plażę po prawej stronie drogi. Teraz oprócz czołgów, które cię ścigały masz jeszcze dwa Tygrysy przed sobą. Aby przejechać przez plażę, stosuj jak najwięcej uników - jedź zygzakami i pamiętaj, żeby wieża z reflektorem zawsze znajdowała się pomiędzy tobą a czołgami - utrudni im to celowanie. Jedź przez piach, skręć za biały budynek po prawej stronie i za zaparkowane czołgi. Poruszając się jak najszybciej możesz wjedź na wzgórze i cały czas zygzakując skręć za róg.



W tym miejscu jesteś stosunkowo bezpieczny - przynajmniej na chwilę. W lesie jest kilku Niemców, ale Jeffers i Atkins powinni dać sobie z nimi radę. Jedź dalej drogą, omiń BMWR75. Zjedź ze wzgórza, za zakrętem omiń mały posterunek, wjedź na kolejne wzgórze, ignorując drogę na prawo. W miarę jazdy zauważysz, że powierzchnia drogi staje się coraz ciemniejsza. Przed tobą trochę po prawej stronie stoi pusty KUBELWAGEN. Podziel drużynę, zostawiając Mountbattena i Silka w HAKLu, a Atkinsa i Jeffersa pakując do KUBELWAGENa.

Jedź KUBELWAGENem drogą, aż zobaczysz czołg na moście. Każ Jeffersowi wysiąść i zniszczyć czołg za pomocą Bazooki - masz tylko trzy rakiety, więc lepiej traf. Atkins niech zlikwiduje wszystkich strażników koło czołgu. Teraz kierując HAKLem skręć w lewo, zanim dojedziesz do płonącego czołgu na moście. Zatrzymaj się i poczekaj na drugi wóz z twoimi ludźmi. Ta droga zaprowadzi cię do wsi, gdzie Jeffers i Atkins znowu będą musieli zlikwidować kilku Niemców. Przejedź przez wioskę, trzymając się głównej drogi. Po drugiej stronie rzeki znajduje się kilku wrogich żołnierzy, którzy będą do ciebie strzelać. Atkins i Jeffers powinni zabić jak najwięcej z nich, zanim przekroczysz most. Gdy zabijesz ich wszystkich lub chociaż większość z nich, możesz przejechać przez most. Jedź dalej drogą, gdy skręci w lewo, i trzymaj się głównej drogi, aż zobaczysz SSRETREAT. Dalej trzymając się drogi objedź SSRETREAT po lewej stronie na tył. Tu zobaczysz znak pokazujący odległość do miasta Peenemunde. Gratulacje - właśnie skończyłeś długą i bardzo trudną misję.

MISJA CRYSTAL FALCON

NIEMCY, 25 Kwietnia 1943, 12:38

Musimy utrzymać nasze pozycje, zanim pilot nie przygotuje Cataliny do startu. Straż przednia niemieckich oddziałów już jest przy nas...

WYBÓR KOMANDOSÓW

Lasse Thekjus (dowódca)
Paul McGatt
Tony Atkins
John Jeffers

WYBÓR SPRZĘTU

Lasse Thekjus - Sten z 400 nabojami, 2 miny przeciwczołgowe
Paul McGatt - 2 miny przeciwczołgowe, 2 miny przeciwpiechotne, MG 34 z 400 nabojami (znaleziony w poprzedniej misji)
Tony Atkins - K98 z 75 nabojami, bazooka z 2 rakietami, 4 granaty
John Jeffers - Browning 250, 4 ładunki TNT, 2 granaty

WEISSTAHL LAKE

Na miejsce dotarłeś bezpiecznie, ale masz niewiele czasu, zanim przybędą tu niemieckie oddziały. Najpierw musisz zająć się przygotowaniem obrony. Oglądnij dokładnie mapę i zwróć uwagę na to, którędy mogą próbować przejść wrogowie. Na terenie znajduje się kilka stacjonarnych karabinów maszynowych - koło przystani i w doku - będziesz mógł z nich skorzystać, co na pewno ułatwi ci zadanie.

Teraz pomyśl po raz kolejny, którędy przeciwnik może spróbować poprowadzić czołgi. W tych miejscach poumieszczaj miny przeciwczołgowe, które jeśli trafią na cel, mogą bardzo ci pomóc. Możesz również umieścić wszystkie swoje ładunki TNT po obu stronach drogi, ale koncentrując się na terenie wysuniętym najbardziej na zachód. Ustaw je wszystkie na 1:30.

Gdy przygotujesz już wszystkie pułapki, możesz zacząć rozmieszczanie swoich ludzi - pamiętaj przy tym o unikaniu własnych pułapek. Wybierz Thekjusa i obsadź nim MG34 stojący w doku. Na lewo od Thekjusa ustaw Atkinsa. McGatt niech zajmie się obsługą kolejnego MG34 stojącego na prawo od budynku. Jeffersa ustaw tak, żeby leżał na występnie na ścianie budynku twarzą na zachód. Teraz jesteś gotowy na jedną z największych strzelanin w tej grze.

Najlepszą taktyką jest kontrolowanie Atkinsa (snajpera), dzięki czemu będziesz mógł likwidować pierwszych przeciwników z dużego dystansu. Dwa Tygrysy i Pantera będą uderzać razem z głównym oddziałem piechoty. Jest praktycznie konieczne, aby twoje miny zniszczyły co najmniej dwa z atakujących pojazdów. Nawet najlepszy strzelec rozwali z bazooki jeden czołg, a z drugim może mieć problemy.

Gdy czołgi zbliżą się do pierwszej linii drzew naprzeciwko doku, przygotuj bazookę. Daj minom szansę na wykonanie ich roboty, ale nie możesz pozwolić, żeby czołgi chociaż raz wystrzeliły w twoim kierunku. Jeśli na to pozwolisz, będą one celowały w obydwa budynki, co wyeliminuje od razu cały twój oddział.

Po wyeliminowaniu zagrożenia ze strony wrogich czołgów musisz skoncentrować się na atakującej piechocie. Najlepszym sposobem na nich jest sprawne używanie obsługiwanego przez Thekjusa MG34 - płonące czołgi powinny zapewnić ci odpowiednie oświetlenie. Pewne jest, że zużyjesz całą amunicję w obydwu MG-34 - gdy tak się stanie, wycofaj Thekjusa i Atkinsa na mały pagórek znajdujący się za budynkiem dla łódki.

Teraz zwróć swoją uwagę na McGatta i zrób jak najlepszy użytek z drugiego karabinu maszynowego. W tym momencie nie powinieneś mieć większych problemów z dokończeniem tego, co zaczął Thekjus. Jeśli będziesz miał

problemy czy stracisz któregoś ze swoich ludzi, powinieneś wgrać stan gry i poprawić położenie min i ładunków wybuchowych. Dobrze ustawione te zabawki zrobią większość roboty za ciebie. Po pokonaniu wroga przejdź całym oddziałem do doków w pobliże samolotu. Znajdziesz tutaj dużą ilość broni i amunicji z bazookami i karabinami maszynowymi włącznie. Ponieważ Steny są bardzo łatwo dostępne, możesz wyrzucić je ze swojego ekwipunku, co pozwoli ci zabrać wszystko lub prawie wszystko, co znajdziesz w dokach. Wejdź do wody w najpłytszym miejscu, uważając, żeby nie wejść głębiej, wskocz do samolotu i odleć.

NORWEGIA, 23 Lutego 1944

Naszym zadaniem w tej operacji jest znalezienie i zniszczenie niemieckiego kompleksu badawczego znajdującego się gdzieś w Norwegii. Nasi ludzie z wywiadu sądzą, że badania tam prowadzone są powiązane z pracami nad bombą atomową. Za wszelką cenę musimy powstrzymać Niemców przed wynalezieniem tej śmiercionośnej broni.

WYBÓR KOMANDOSÓW NA KAMPANIĘ

William Calvert
John Winston
Geoffrey de Throi
Chester Ranking
William Web
Daniel Paczkowski
Robert Vanguard
Jim Bird

WYBÓR SPRZĘTU NA KAMPANIĘ

Wymieniony niżej sprzęt jest tym, co musisz mieć w trakcie tej operacji - jeśli masz jeszcze jakieś inne pomysły, nie ma sprawy.

3xlornetka
8xnóż
1xkamera
2xradio
1xpistolet na flary z 70 nabojami
4xColt 1911 z 640 nabojami
1xbazooka z 4 rakietami
12xładunek TNT
15xgranat
3xSten z 2500 nabojami
2xMP40 z 400 nabojami
1xM41 z 640 nabojami
1xMK4 z 220 nabojami
1xK98 z 120 nabojami
1xZB26 z 700 nabojami
1xBren z 600 nabojami
1xBrowning z 1150 nabojami

NORWEGIA, 23 Lutego 1944, 0:15

Naszym pierwszym celem jest lokalna elektrownia. Na szczęście leży ona w zasięgu dział naszych statków, które w tej chwili kryją się we mgle. Twoim zadaniem jest umieszczenie w elektrowni dwóch urządzeń naprowadzających i szybkie ulotnienie się. Dzięki temu nasze statki będą mały precyzyjny namiar na cel.

WYBÓR KOMANDOSÓW

John Whintson (dowódca)
Geoffrey de Throi
William Web
Jim Bird

WYBÓR SPRZĘTU

John Whintson - nóż, lornetka, ZB26 z 300 nabojami, 1 granat
Geoffrey de Throi - nóż, Sten z 352 nabojami, 2 radia, 1 granat
William Web - nóż, MK4 z 100 nabojami, Colt 1911 z 56 nabojami, 1 granat
Jim Bird - nóż, lornetka, Browning z 400 nabojami, 1 granat

HARALDHOLM

Pierwsza część misji zaczyna się w momencie, gdy twój oddział ląduje na zamarzniętej plaży w Haradholm. Skieruj cały oddział do pierwszej widocznej struktury. Na południe od drugiego budynku, na lewo od zaspy stoi jeden strażnik. Zastrzel go za pomocą Weba i ukryj swój oddział za dużą zaspą. Pobliskie wejście do baraków może utrudnić ci zobaczenie zakamuflowanego przeciwnika. Na południe stąd znajdują się dwie wieże strażnicze, które również są zagrożeniem. Możesz użyć albo dwóch żołnierzy z karabinami maszynowymi, albo snajpera do wyeliminowania widocznych przeciwników. Główne zagrożenie ze strony wroga leży po zachodniej stronie kompleksu. Ta misja jest o tyle ciekawa, że nie musisz w niej wyeliminować wszystkich czy nawet większości przeciwników - za to odpowiedzialna jest marynarka. Najlepszą według mnie taktyką jest podział oddziału na dwie grupy.

Teraz zabierz dwóch żołnierzy z karabinami maszynowymi na odpowiednie pozycje - ukryj ich za dwoma samochodami, które widzisz naprzeciwko siebie. Weba i Throi umieść koło wschodniego płotu w południowej części kompleksu. Wyjdź zza budynku i zastrzel Niemca, który stoi na straży pomiędzy barakami. Każ Webowi i de Throi iść wzdłuż południowego płotu na zachód. Użyj takiej samej taktyki za kolejnym narożnikiem. Ostrożnie doprowadź swoich ludzi do północnej ściany budynku i rozstaw ich po jej przeciwnych końcach.

Twoi ludzie, którzy są uzbrojeni w karabiny maszynowe powinni celować mniej więcej w stronę Weba a de Throi powinien mieć możliwość widzenia ich. Przeciwnik skoncentrował patrole wzdłuż płotu z drutu kolczastego, który broni dostępu do twojego celu.

Dość ciekawą, choć nie najmądrzejszą taktyką jest załadowanie żołnierzy z karabinami maszynowymi do stojącego w pobliżu KUBELWAGENa i podjechanie na południowy zachód na większy kawałek otwartego terenu zaraz przed płotem. Jeśli zostaniesz w samochodzie zbyt długo, przeciwnik rozwali go razem z tobą, także wysiądź szybko i zacznij strzelać. Do kompleksu prowadzą dwie główne drogi - przez obydwie przebiegają tory kolejowe. Nie powinieneś zajmować się północną częścią, wybierz południowe tory, które prowadzą na zachód. Żeby było zabawniej, każ wszystkim swoim żołnierzom wejść do samochodu i nim próbuj dostać się do środka. Jako że możesz z niego strzelać, będziesz po drodze mógł zlikwidować dwóch zamaskowanych przeciwników. W połowie alei, przez którą przebiegają tory, każ de Throiowi wysiąść i użyj jednego z RADIO TRANSMITTERS. Każ wysiąść reszcie żołnierzy i niech idą na zachód w kierunku końca budynku. Drugi przekaźnik zostaw jakieś dwadzieścia pięć metrów na prawo. Po drodze spotkasz kilku strażników, ale nie powinni oni sprawić ci większych problemów. Drugi przekaźnik zostaw koło beczek.

Teraz masz mniej niż pięć minut, zanim to miejsce zamieni się w piekło. Musisz poprowadzić swój oddział na zachód, likwidując po drodze wszystkich Niemców, którzy patrolują ten obszar kompleksu. Wzdłuż zachodniego płotu kręci się trzech strażników - jeden dokładnie naprzeciwko ciebie, jeden kawałek na południe i jeszcze jeden daleko na północ. Jedynie północna wieżyczka stanowi dla ciebie większe zagrożenie - ukryj się za małym budynkiem i zlikwiduj Niemca, który na niej stoi. Jeśli masz jeszcze trochę czasu, możesz zająć się trzyosobowym patrolem, który kręci się gdzieś w pobliżu.

Zbierz całą drużynę w jednym miejscu i skieruj się na zachód do wyjścia - musisz się ewakuować zanim artyleria zacznie strzelać.

MISJA SNOW DEMON

NORWEGIA, 23 Lutego 1944, 1:25

Teraz zaatakujemy laboratorium, w którym pracują niemieccy naukowcy. Celem jest zniszczenie ich archiwów oraz zakłócenie komunikacji.

WYBÓR KOMANDOSÓW

Ponieważ jest bardzo prawdopodobne, że w czasie tej misji stracisz co najmniej jednego żołnierza, wybierz takich ludzi, którzy są dobrzy, ale nie najcenniejsi.

Geoffrey de Throi
Chester Ranking
William Web
Daniel Paczkowski

WYBÓR SPRZĘTU

Geoffrey de Throi - lornetka, nóż, 1 granat, Sten z 320 nabojami
Chester Ranking - lornetka, nóż, 1 granat, Sten z 320 nabojami, 1 ładunek TNT
William Web - nóż, 1 granat, MK4 z 100 nabojami
Daniel Paczkowski - lornetka, nóż, 1 granat, ZB26 z 200 nabojami, 2 Ładunki TNT

BODO

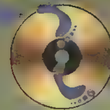
Właściwie każda misja w H&D daje graczowi wiele swobody w doborze taktyki. Do tej pory wszystkie rady zawarte w tym tekście miały pomóc ci przejść misje bez strat własnych. Jednakże nie zawsze taktyka bez strat jest taktyką najlepszą, dlatego tu robimy wyjątek

Jeśli chciałbyś chociaż bezpiecznie zacząć tę misję, powinieneś wysłać całą swoją drużynę wzdłuż górskiej ścieżki, dzięki czemu byłbyś bezpieczny od pola minowego na dole. Jednakże taka strategia ma swoje minusy i chociaż na początku wygląda na łatwiejszą, z upływem czasu sprawi, że możesz mieć problemy ze szczęśliwym ukończeniem misji. A że trzeba ją ukończyć, dlatego dwóch twoich ludzi jest poświęconych na straty. Być może jednak uda się wykonać misję bez strat - tym lepiej

Musisz podzielić swoją drużynę na dwie grupy. Wywołaj mapę, wybierz Paczkowskiego i Weba i każ im iść na wschód wzdłuż krawędzi wzgórza aż do kanionu, gdzie wzgórze wznosi się gwałtownie po prawej stronie - tam mogą odpocząć. W tym samym czasie skieruj de Throi i Rankinga na północ górskim szlakiem - gdy zejdą z wzgórz, mogą odpocząć. Obie drużyny powinny dotrzeć na miejsce mniej więcej w tym samym czasie. Każ Rankingowi przyklęknąć i skieruj go na wschód, idąc tak blisko krawędzi klifu, jak tylko się da. Dwóch swoich ludzi, którzy są na dole będziesz kontrolował własnoręcznie. Wybierz de Throi i idź na północ, używając mapy. Gdy dojdziesz do krawędzi pola minowego, przez które idzie się do obozu, skręć kawałek na wschód. Przełącz się na widok z góry i przesuń dwóch ludzi na wzgórzach w miejsce równoległe do obozu poniżej. Obydwu wydaj rozkaz "hold fire" i "hold position".

Teraz przyszła kolej na wysłanie ludzi na dole do obozu. Może to być dość trudne z powodu gęstego pola minowego. Musisz dokładnie zwracać uwagę na otoczenie i często nagrywać stan gry. Będziesz musiał poprowadzić de Throia i Rankinga po przeciwnych stronach mapy. Niech Ranking idzie wzdłuż krawędzi wzgórza na wschód, trzymając się jak najbliżej krawędzi klifu - już metr od niego leżą miny. Gdy dojdziesz do miejsca, gdzie nachylenie wzgórza pozwoli wdrapać się na nie, skorzystaj z tego - tam nie ma min. Każ mu położyć się na ziemi, gdy bezpieczny kawałek się skończy.

De Throia wyślij na północ na przeciwny koniec mapy - idź, aż dojdziesz do krawędzi wzgórza. Gdy już tam będziesz, unikanie min stanie się trudniejsze. Najlepszym sposobem na to jest poruszanie się o kilka kroków i nagrywanie stanu



gry. Nie daj się zwieść wrażeniu, że jedynie ciemne obszary na mapie są zaminowane - te jasne również nie są bezpieczne. Jak sam zobaczysz, przeprowadzenie Rankinga jest dużo prostsze. Z jego pozycji użyj lornetki, aby zlokalizować dwóch strażników w kompleksie badawczym. Możesz ich zlikwidować na dwa sposoby. Albo Rankingiem za pomocą Stena - wywoła to jednak dużo hałasu i zaalarmuje personel bazy. Dlatego lepiej będzie użyć do ich likwidacji Weba, czyli snajpera - będzie ciszej i na pewno zwrócisz mniej uwagi na swoją obecność na dole.

Po ich zlikwidowaniu skoncentruj się na przeprowadzeniu de Throia i Rankinga przez pole minowe. Będziesz wiedział, że jest po wszystkim, gdy miniesz tabliczkę "minefield". Będąc już na terenie kompleksu, zrób, co trzeba, używając połączenia szybkości i kamuflażu - staraj się nie zwrócić na siebie uwagi strażników, których kilku kręci się koło parkingu oraz rezyduje w budynkach.

Na szczęście jedyni ludzie, którzy mogli sobie zdawać sprawę z naszej obecności są już martwi. Zabezpiecz swoje pozycje na dole, ukrywając się za budynkami lub w miejscach, w których będziesz bezpieczny i nikt nie będzie cię mógł zobaczyć. Teraz nadeszła kolej na dwóch komandosów czekających na górze. Skieruj ich ścieżką na wschód, uważając, żeby jak najmniej rzucać się w oczy, czyli trzymaj się nisko i jak najbliżej południowej ściany. Gdy dojdziesz do miejsca, gdzie grzbiet wzgórza zaczyna opadać, przejdź do pozycji leżącej. Używając lornetki lub lunety snajpera popatrz na północ i zorientuj się w sile i lokalizacji przeciwnika. Jeśli wziąłeś na tę misję MK4, powinieneś móc zlikwidować Niemca na wieży pilnującej masztu. Z powodu dużego wiatru twój strzał najprawdopodobniej nie będzie usłyszany. Czołgaj się w kierunku północno-wschodnim i wyeliminuj trzech strażników patrolujących teren wzdłuż ścieżki prowadzącej do rusztowania.

Przyszedł teraz czas na zrobienie małej zadymy. Najbardziej efektywnym sposobem wyeliminowania pozostałych przeciwników jest ostrzał z góry prowadzony przez Weba i Paczkowskiego połączony z równoczesnym atakiem Rankinga i de Throia, którzy są na dole.

Po oddaniu pierwszego strzału pojawi się większa ilość nie-



mieckich żołnierzy. Jako że de Throi i Ranking są uzbrojeni w lekką broń, najlepszą taktyką jest strzelać jako pierwszy i strzelać dużo. Zasyp całe pole walki gradem ołowiu, a każdego wroga, który się pojawi w polu widzenia witaj kulką. Gdy pozbędziesz się zagrożenia, możesz zacząć demolkę. Znowu staniesz przed sporym zagrożeniem.

Kompleks badawczy to duży budynek leżący na wschodzie. Prowadzi do niego wiele wejść i nie jest zbyt istotne, które wybierzesz - ważne za to jest, żeby obydwaj twoi ludzie weszli tym samym. Nie napotkasz żadnego oporu, dopóki nie dotrzesz do małej klatki schodowej. Możesz się tutaj zatrzymać i poczekać, aż strażnik sam do ciebie przyjdzie lub wejść do korytarza. Niezależnie od wyboru spotkasz dwóch strażników chodzących po obwodzie budynku - oczywiście zlikwiduj ich. Twoim głównym celem jest pomieszczenie badawcze - duży pokój znajdujący się w centrum budynku. Do niego też prowadzi kilka wejść i tak jak poprzednio nieważne, które wybierzesz - musisz jedynie wejść przez nie obydwoma swoimi ludźmi. W środku znajduje się trzech żołnierzy SS ustawionych w trójkąt. Do ich likwidacji dobrze jest zastosować granat. Po oczyszczeniu pomieszczenia możesz do niego wejść i zatrzymać się na chwilę.

Niech Web stoi w miejscu, a w tym czasie wyślij Paczkowskiego na rusztowanie prowadzące na maszt. Będąc na górze, ustaw ładunek TNT na 1:30 koło masztu i szybko wróć do Weba. Teraz umieść dwa ładunki w pomieszczeniu badawczym - również ustaw je na 1:30. Po tym skieruj wszystkich swoich żołnierzy do garażu.

Wszystkie samochody z powodu ciężkiej zimy mają problemy z działaniem. Wyjątkiem jest OPEL BLITZ ustawiony najdalej na północy. Niech każdy z komandosów wejdzie do ciężarówki, którą odjedź do punktu wyjścia.

NORWEGIA, 23 Lutego 1944, 2:37

Naszym głównym celem w tej operacji jest laboratorium produkujące ciężką wodę. Jest zakamuflowane jako browar, ale wiemy, jak dostać się do środka. Celem jest zniszczenie laboratorium i wydostanie się tak szybko, jak to możliwe.

WYBÓR KOMADOSÓW

William Calvert
John Whintson
William Web
Jim Bird

WYBÓR SPRZĘTU

William Calvert - nóż, 2 granaty, MP44 z 250 nabojami (znaleziony w poprzedniej misji)
John Whintson - nóż, 2 granaty, MP44 z 250 nabojami (również znaleziony w poprzedniej misji)
William Web - nóż, 2 granaty, MK4 z 100 nabojami, pistolet na flary z 20 nabojami
Jim Bird - nóż, 2 granaty, Browning z 150 nabojami, 3 ładunki TNT

Nie obciążaj się zbytnio do tej misji, gdyż znajdziesz tu naprawdę dużo ciekawych rzeczy, które warto zabrać ze sobą.

THORVIK

Przesuń Calverta tak, żeby stał twarzą do pierwszego wejścia pod kątem 45 stopni. Każ mu klęknąć, i używając perspektywy trzeciej osoby, zajrzyj, co jest w środku. Wybierz Whintsona i każ mu przebiec obok Calverta i wejścia, aby zwrócić uwagę strażników w środku. Szybko obróć się w stronę wejścia, tak żebyś razem z Calvertem tworzył z wejściem literę V. Po takiej akcji masz przeciwników dokładnie tam, gdzie chciałeś ich mieć. Zabij ich, ale uważaj, aby nie postrzelić kogoś ze swojego oddziału. Po wejściu do kompleksu zwróć uwagę na lewo - przy małym posterunku przy torach kolejowych stoi dwóch Niemców. Powinieneś bez problemu zlikwidować ich używając MP44.

Wejdź Calvertem do kompleksu i wyślij go na samotną misję na zachód. Idź wzdłuż torów kolejowych i skręć w prawo przy zachodnim wejściu. Dwóch żołnierzy SS wyjdzie z garażu - jeśli szybko ich nie zlikwidujesz, mogą sprawić ci spore problemy.

Budynki wzdłuż północnego końca fabryki to baraki i biura niemieckiej policji, czyli Gestapo. Wprowadź swój oddział do garażu, gdzie stoi ciężarówka MERCEDES, której użyjesz na końcu misji. Z tego pomieszczenia możesz przez drzwi przejść do biura. Wejdź ostrożnie i skieruj się na wschód. Przejdź przez cztery pary drzwi, mijając kolejno biura i baraki. W tych pomieszczeniach oprócz dość wymagających przeciwników możesz również znaleźć dużo przydatnego sprzętu i broni. Po przejściu przez trzecie drzwi zwiększ ostrożność - za dużą skrzynią po lewej stronie kryje się Niemiec. Jeden jego strzał i ktoś z twoich ludzi będzie martwy. Używając technik, których nauczyłeś się wcześniej zlikwiduj gościa i rozglądnij się za ciekawym sprzętem do zabrania.

Teraz będziesz przedzierał się do fabryki. Przejdź obok zbiorników na pierwszym poziomie i dostań się na tył kompleksu. Wejście do podziemi znajdziesz w tylnej części pomieszczenia leżącego na wschodzie. Będziesz wiedział, że idziesz w dobrym kierunku, gdy trafisz na czerwony tunel. Gdy dojdziesz do pierwszego skrzyżowania użyj znanych ci technik, aby przedostać się przez nie bez problemów. Gdy już to zrobisz, przejdziesz obok drewnianych beczek z wodą, a światła w tunelu zaczną świecić na niebiesko, zatrzymaj drużynę i poprowadź ją na lewą stronę tunelu. Światło dokładnie naprzeciwko ciebie może być uszkodzone - to zatopi teren w ciemnościach i uczyni cię jeszcze bardziej podatnym na ataki niż teraz. Przy ostatnim skrzyżowaniu - tym z być może uszkodzonym światłem - po lewej stronie znajduje się kilku strażników, którzy będą strzelać do wszystkiego, co zauważą - są to całkiem dobrzy żołnierze. Jeśli wybierzesz lekki sprzęt, musisz wziąć pod uwagę, że z powodu liczebności kilku przeciwników przeżyje i to nawet dobrze rzucony granat. Pamiętaj, że dowolna eksplozja zniszczy światła i pogrąży jeszcze większy obszar w ciemności. Proponuję nagrać tu stan gry.

Oto taktyka, która powinna pomóc ci przejść to miejsce bez strat własnych. Używając mapy, każ najszybszemu ze swoich ludzi wbiec do korytarza, od razu obrócić się w prawo i schować za grupą beczek tam stojących. Prawdopodobnie żołnierzem tym będzie Whintson, który chwilę wcześniej mógł zabrać PANZERFAUSTa. Wstań zza beczek i wystrzel z Pancerfausta w głąb korytarza. Jakieś 25 metrów od ciebie korytarz się zwęża i tam za kilkoma beczkami chowa się paru wrogów. Jeśli uda ci się trafić w te [illegible] powinna być na tyle daleko od świateł i [illegible] nie zaszkodzi, a za to zabije kilku [illegible] nie będziesz musiał spróbować [illegible]. Jeśli nie uda ci się zrealizować tego [illegible] proponuję atak frontalny. Poprowadź swój [illegible] do końca korytarza aż dojdziesz do kolejnego skrzyżowania. Na lewo znajduje się posterunek, który stanowi dla ciebie spore zagrożenie. Pojedynczy żołnierz na prawo nie powinien być problemem. Obrzuć posterunek granatami i użyj techniki przełączania się, aby zlikwidować przeciwników w najdalszym końcu budynku.

Idź w kierunku ciężkiej wody, która jest chroniona przez patrol składający się z czterech żołnierzy. Przed wejściem do pomieszczenia z dużą ciężarówką rzuć granat nad północną ścianą, aby zabić strażnika tam stojącego. Będąc już wewnątrz głównego pomieszczenia, każ Webowi położyć się na ziemię i zastrzel Niemca po drugiej stronie samochodu. W tylnej części pomieszczenia powinien być jeszcze jeden niemiecki strażnik, którego powinieneś zlikwidować. Każ Birdowi umieścić wszystkie trzy ładunki TNT w tylnej części pomieszczenia i co najmniej jeden koło zielonych beczek - ustaw je na 1:30.

Zadyma, jaką wywołałeś, sprawia, że ucieczka nie jest łatwą sprawą. Mała grupa niemieckich żołnierzy przybyła na miejsce i czeka na ciebie zaraz za głównymi tunelami. Wracaj bardzo ostrożnie - w pokoju z generatorem spotkasz jednego przeciwnika i na zewnątrz budynków jeszcze dwóch.

Używając rozkazu "follow me", poprowadź cały oddział na zachód przez baraki. Gdy przejdziesz obok otwartych drzwi po lewej stronie, prawdopodobnie zostaniesz zaatakowany przez trzech Niemców. Bardzo ważne jest, abyś się nie zatrzymywał i poruszał tak szybko jak się da. Zajmij pozycję w jednym z dwóch dużych pomieszczeń w barakach i poczekaj na przeciwnika. Gdy się go pozbędziesz, zapakuj drużynę do Mercedesa i odjedź nim...

NORWEGIA, 23 Lutego 1944, 7:18

Wygląda na to, że jeszcze nie wracamy do domu. Nasi znajomi tutaj powiedzieli nam, że w pobliskiej tajnej bazie stoi łódź podwodna. Jest wyładowana zaopatrzeniem i ma wypłynąć za kilka godzin. Nie możemy pozwolić, żeby to się stało.

WYBÓR KOMANDOSÓW

Geoffrey de Throi
Chester Ranking
Robert Vanguard
Daniel Paczkowski

WYBÓR SPRZĘTU

Geoffrey de Throi - nóż, 2 granaty, Sten z 352 nabojami
Chester Ranking - nóż, 2 granaty, MP44 z 200 nabojami
Robert Vanguard - nóż, 1 granat, MK4 z 150 nabojami
Daniel Paczkowski - nóż, 2 granaty, Browning z 150 nabojami

THORVIK LOCH

Ponieważ mamy tylko dwa mundury, musimy znaleźć dwa kolejne, zanim będziemy mogli wejść do bazy, gdzie stoi U-boot. Duży otwarty obszar naprzeciwko jest patrolowany przez pojedynczego strażnika. Wybierz Vanguarda, wejdź na pierwszy duży kopiec i używając MK4 powiększ widok na przeciwnika; powinien stać przez budynkiem po lewej. Wróć do reszty drużyny i każ wszystkim wejść do ciężarówki. Jedź w stronę doków, trzymając się prawej strony zasp - rób wszystko, aby nie zostać wykrytym.

Gdy ciężarówka będzie już blisko miejsca przeznaczenia, nadszedł czas na małą dywersję. Każ wszystkim oprócz kierowcy wysiąść z ciężarówki. Teraz podprowadź ciężarówkę w pobliże zbiorników z paliwem. Postaraj się, aby strażnicy przy głównym wejściu do bazy nie zobaczyli cię. Każ kierowcy wrócić do reszty drużyny, która teraz klęczy i czeka na atakujących strażników.

Po pierwszym strzale pojawią się posiłki. Po upewnieniu się, że jesteś odpowiednio daleko od ciężarówki wysadź ją w powietrze. Utworzy to zasłonę między tobą i atakującymi żołnierzami i da ci pewną przewagę. Wybierz Vanguarda i podczołgaj się w stronę głównej instalacji. Za nim w szyku rozproszonym niech porusza się reszta oddziału. Gdy zbliżysz się do garażu, zauważysz tam dwóch lub trzech strażników. Wyeliminuj ich z zabawy i wejdź do budynku.



Wewnątrz kompleksów bądź ostrożny i uważaj na silne patrole. Korytarze tworzą tutaj dość skomplikowany labirynt, ale można dać sobie z nim radę. Przejdź przez pierwsze drzwi na lewo - jeden z przeciwników z góry będzie tutaj. Ponieważ trasy patroli zmieniają się, nie można powiedzieć, w jakiej kolejności będziesz je spotykał - po prostu pamiętaj, że tu są. Pomieszczenie przylegające do tego, w którym jesteś jest pełne sprzętu i ładunków wybuchowych. Wrzuć tam granat i odsuń się - eksplozja będzie dość silna. Zabierz wszystko, co się da, gdy sytuacja się trochę uspokoi. Wróć do głównego korytarza i używając rozproszonej formacji pójdź w prawo. Za większością drzwi znajdują się albo zapasy, albo duże moździerze, które widziałeś z zewnątrz. Tylko w kilku z nich znajdują się strażnicy - bądź ostrożny.

Główny korytarz prowadzi wkoło kompleksu i może doprowadzić cię do miejsca, w którym zaczynałeś. Jedno z ostatnich pomieszczeń po lewej stronie jest biurem sekretarza. Jest ono pilnowane przez dwóch snajperów celujących w drzwi. Technika przetaczania się i trochę szczęścia pozwoli ci wejść do tego pomieszczenia. Sekretarz da ci klucz, dzięki któremu wejdziesz do tajnej podziemnej bazy łodzi podwodnych.

Na koniec jeszcze luźna rada - używaj MP44. Jest szybkostrzelny, ma dużą siłę ognia i spory magazynek - daje ci to przewagę nad przeciwnikami używającymi MP40 i innej broni.

MISJA HUNT FOR GOLDEN FISH,

NORWEGIA, 23 Lutego 1944, 7:49

Teraz musimy wejść do bunkra z ukrytym dokiem, gdzie znajduje się łódź. Nie mamy na tyle silnych ładunków, aby zniszczyć łódź, ale wykorzystamy fakt, że są już na nią załadowane torpedy. Jeśli uda nam się umieścić w ich pobliżu ładunki wybuchowe, załatwimy sprawę.

WYBÓR KOMANDOSÓW

William Calvert (dowódca)
Geoffrey de Throi
Robert Vanguard
John Whintson

WYBÓR SPRZĘTU

William Calvert - nóż, 2 granaty, MP40 z 250 nabojami
Chester Ranking - nóż, 1 granat, MP40 z 250 nabojami, 2 Ładunki TNT
Robert Vanguard - nóż, 1 granat, MK4 z 100 nabojami
John Whintson - nóż, 2 granaty, Bren z 400 nabojami

THORVIK LOCH SUBMARINE BASE

Najlepszym sposobem na bezpieczne dostanie się do drabinki jest poczekanie chwilkę aż przyjdą strażnicy. Po ich wyeliminowaniu wprowadź Calverta powoli na schody - za MERCEDESEM ukrywa się jeden Niemiec. Gdy go zlikwidujesz, niech dołączą do ciebie Vanguard i Ranking. Każ Whintsonowi położyć się i celować w kierunku, z którego przyszedłeś - za chwilę pojawią się tam strażnicy, którzy szli za tobą. Gdy ich zabijesz, możesz dołączyć do reszty drużyny.

Każ Calvertowi wydać rozkaz "follow me" i wejdź powoli do następnego pomieszczenia. Użyj samochodów w tym pomieszczeniu jako osłony. Po wyeliminowaniu wrogów, którzy się tu znajdowali wywołaj mapę i przyglądnij się jej dokładnie. Łódź znajduje się naprzeciw doku po twojej lewej stronie. Każ Vanguardowi położyć się na ziemi i celować w dwie pary drzwi - zobaczysz pusty dok pilnowany przez dwóch żołnierzy. Zabij ich. Teraz Calvertem i Rankingiem pójdź do tego doku; nie ma w nim łodzi, są za to drzwi po prawej stronie. Zatrzymaj się zanim, tam pójdziesz.

Teraz wyślesz pozostałych dwóch komandosów na ciężkie zadanie. Każ im przejść się po wszystkich okolicznych biurach i pootwierać wszystkie drzwi. Znajdziesz tam dużą ilość przycisków, które musisz poprzestawiać, aby otworzyć drzwi. Zabij cały napotkany personel, po czym zajmij pozycję przy wejściu do głównego doku, gdzie uboot przygotowuje się do wypłynięcia.

To dobry moment na nagranie stanu gry. Każ Whintsonowi otworzyć drzwi do doku i w przykucnięci jak najszybciej wbiec do dużej hali i ukryć się za pobliskimi skrzyniami. Zaraz po wejściu przetocz się w prawo, padnij na ziemię i zacznij strzelać do każdego. Teraz niech do imprezy dołączą Calvert i Ranking, wchodząc do doku przez mały korytarz, przed którym stali.

Połącz siły Whintsona i Vanguarda, aby oczyścić pomieszczenie z pozostałych sił przeciwnika, a następnie wycofaj ich do głównego pomieszczenia, z którego będziesz uciekał - po drodze do ciężarówki na pewno spotkasz kilku strażników. Teraz każ Rankingowi i Calvertowi podejść do łodzi. Ranking osłaniany przez Rankinga niech umieści ładunki wybuchowe. Kilku oficerów wyjdzie z pokoju po drugiej stronie łodzi, ale nie powinni oni stanowić problemu dla Calverta, nie powinien też być problemem pojedynczy strażnik w drugim pomieszczeniu. Po zabiciu tych przeciwników każ Calvertowi dołączyć do Whintsona i Vanguarda, którzy czekają w samochodzie. Każ Rankingowi umieścić jeszcze jeden ładunek ustawiony na 1:30 i biec jak najszybciej do ciężarówki. Gdy wszyscy będą w środku, możesz odjechać, czym zakończysz misję.

OPERACJA BABYLON,

OCEAN PÓŁNOCNY, 31 Maja, 1944

Jeden z naszych samolotów storpedował niemiecki krążownik, który szybko zaczął tonąć. Dzisiaj rano załoga samolotu patrolowego zauważyła, że statek jest opuszczony, ale dalej pływa. Daje nam to możliwość zdobycia sprzętu szyfrującego i tabel. Bardzo możliwe, że Niemcy będą próbowali zatopić krążownik, torpedując go z łodzi podwodnej - dlatego musimy działać bardzo szybko.

WYBÓR KOMANDOSÓW NA KAMPANIĘ

William Calvert
John Whintson
Andreas Gulp
Paul McGatt
Jacob Wingate
Gilbert Caven
Robert Vanguard
John Stirling

WYBÓR SPRZĘTU NA KAMPANIĘ

8xnóż
30xgranat
2xpistolet na flary z 50 nabojami
4xColt 1911 z 512 nabojami
3xlornetka
8xlaska TNT
4xSten z 2000 nabojami
2xMK4 z 300 nabojami
1xK98 z 250 nabojami
1xBren z 1000 nabojami
2xMP44 z 250 nabojami
1xMP40 z 300 nabojami
1xbazooka z 3 rakietami

MISJA BABYLON,

MORZE PÓŁNOCNE, 31 Maja 1944, 7:20

Do tej misji trzeba wybrać specjalną drużynę, która wejdzie na statek i przeszuka go zanim ten zatonie. Na miejsce zostaniemy przewiezieni samolotem i podobnie wrócimy.

WYBÓR KOMANDOSÓW

John Whintson (dowódca)
Andreas Gulp
Gilbert Caven
Jacob Wingate

WYBÓR SPRZĘTU

John Whintson - nóż, 2 granaty, MP44 z 250 nabojami
Andreas Gulp - nóż, 2 granaty, MP40 z 288 nabojami
Gilbert Caven - nóż, 1 granat, MK4 z 100 nabojami, K98 z 150 nabojami, pistolet na flary z 20 nabojami
Jacob Wingate - nóż, 2 granaty, Bren z 150 nabojami, MP44 z 250 nabojami

NORTH OCEAN

Pomimo tego, że cele misji mogą ci sugerować, że na pokła-



dzie statku jest więcej niż jeden dekoder, to nieprawda - jest tylko jeden. Jest tam też około 20 przeciwników, którzy nie dostaną posiłków, ale pomimo to jest to jedna z najtrudniejszych misji w grze. Trudność wynika z rozmieszczenia przeciwników w czeluściach statku i w najciemniejszych miejscach.

Wywołaj mapę i od razu wydaj wszystkim swoim podkomendnym rozkaz "lay down". Tutaj na morzu jest bardzo ciemno - to daje ci pewną przewagę. Dodatkowo Niemcy patrolujący statek jak na razie nie zdają sobie sprawy z twojej obecności, więc się nie kryją. Za to ty dobrze się ukryj i wystrzel kilka flar, aby zorientować się w sytuacji. Następnie wybierz Cavena i każ mu przeczołgać się kawałek w lewo, tak żeby widział zarówno strażników na lewym pokładzie, jak i tych na górze. Kiedy będziesz potrzebował - używaj flar.

Powiększ widok na gościa na lewym pokładzie i zastrzel go - bądź gotowy na pojawienie się następnym. Polegaj na Wingate i jego Brenie, który zapewnia ci osłonę. Strzelaj ze snajperki tak długo, aż nie będziesz miał więcej do kogo. Każ Gulpowi podejść do zabitego Niemca i zabrać jego MP44 z amunicją i zostawić własne MP40. Każ całemu oddziałowi podejść do pierwszych zamkniętych drzwi po prawej stronie. Niech McGatt położy się po lewej stronie drzwi pod kątem 45 stopni. Whintson i Caven powinni przykucnąć jakieś 2-3 metry od nich. Gulp niech otworzy drzwi i od razu przetoczy się w prawo. Zabij wszystkich Niemców, jakich widzisz za drzwiami. Teraz Gulp używając kamery i różnych punktów widzenia niech obada pomieszczenie w poszukiwaniu resztek wroga, którymi ewentualnie zajmie się Caven. Po zabiciu wszystkich przeciwników wejdź do pomieszczeni i rozstaw Gulpa i Whintsona koło wejść do korytarzy, aby zabezpieczyć się przed jakimiś maruderami.

Niech Caven przygląda się przez lunetę niższemu poziomowi i zlikwiduje wszystkich, których zauważy. Możesz strzelić tam flarą, ale efekty są takie sobie. Każdy przeciwnik, który się wychyli jest celem dla Whintsona. Gdy nie będzie już więcej przeciwników, możesz ostrożnie zejść po schodach z Wooleyem z przodu. Znowu Gulp i Whintson powinni zająć pozycje przy korytarzach. Wykonaj dokładnie taką samą akcję jak na poprzednim poziomie. Gdy ten poziom będzie czysty, a na dole nie będzie nikogo widać, każ Whintsonowi, Gulpowi i Wingateowi uzbroić się w MP44 i pozbierać amunicję. Każ Whintsonowi zejść na dół, a za nim niech idzie cała reszta oddziału.

Bądź bardzo ostrożny przy schodzeniu. Dobrym pomysłem jest rzucenie na dół kilku granatów zanim zaczniesz schodzić. Ciemności i losowe rozmieszczenie przeciwników to naprawdę spore utrudnienie. Będąc już w centrum statku, skieruj się wzdłuż lewego korytarza w kierunku dziobu statku. Poruszaj się powoli, używając Cavena do likwidowania wrogów, których zauważysz z daleka. Najbardziej niebezpieczne są pomieszczenia ze schodami - trudno jest zauważyć przeciwnika, jeśli jest nad tobą. Idź cały czas przed siebie, aż dotrzesz do pomieszczenia magazynowego na samym przedzie statku. W tym pomieszczeniu znajdziesz DECODER, którego szukasz. Wróć tą samą drogą - pamiętaj, że po drodze są przeciwnicy i to oni mają teraz przewagę pozycji. Bądź szczególnie ostrożny przy wchodzeniu do "nowych" pomieszczeń, gdyż ktoś mógł do nich wejść, gdy byłeś gdzie indziej. Kiedy dojdziesz na pokład statku wsiądź do łodzi i powiosłuj w stronę Cataliny.

OPERACJA WRATH OF GODS

CZECHOSŁOWACJA, 9 Maja 1945

Wojna zbliża się ku końcowi. Teraz pytanie brzmi - co kto dostanie po jej zakończeniu. Nasze państwo i nasi sojusznicy są bardzo zainteresowani niemieckimi technologiami rakietowymi. Ważny niemiecki naukowiec - Franz Kliegeman - mieszka w Pradze, gdzie wybuchło powstanie. Naszym zadaniem jest wydostanie Kliegemana z Pragi i zabranie go w bezpieczne miejsce. Będzie to dość trudna i skomplikowana akcja, gdyż sytuacja w tym rejonie jest bardzo chaotyczna.

STEN

Pistolet maszynowy używany przez brytyjską armię
Kaliber: 9mm
Efektywny zasięg: 160 metrów
Magazynek: 32 naboje
Waga: 3.7 kg

COLT 1911

Jeden z najlepszych pistoletów tamtych czasów

Kaliber: .45
Efektywny zasięg: 40m
Magazynek: 8 naboi
Waga: 1.2 kg

JOHNSON M41

Standardowy karabin armii amerykańskiej

Kaliber: 0.30
Efektywny zasięg: 400m
Magazynek: 5 naboi
Waga: 4.75 kg

LEE ENFIELD MK4

Jeden z najlepszych karabinów snajperskich

Kaliber: 0.303
Efektywny zasięg: 800m
Magazynek: 5 naboi
Waga: 4.2 kg

BREN

Lekki karabin maszynowy zmodyfikowany ZB 26

Kaliber: 7.62mm
Efektywny zasięg: 600m
Magazynek: 30 naboi
Waga: 8kg

BROWNING

Lekki karabin maszynowy używany przez armię brytyjską

Kaliber: 0.30
Efektywny zasięg: 1500m
Magazynek: taśma
Waga: 14 kg

BAZOOKA

Amerykański system obrony przez wozami pancernymi, oparty na głowicy chemicznej

Panzerkampfwagen VI "TIGER"

Ciężki czołg niemiecki wprowadzony do użytku w czasie Drugiej Wojny dla elitarnych oddziałów pancernych SS

Uzbrojenie: Działo KwK 36
Kaliber: 88mm
Zapas amunicji: 100 sztuk

Prędkość na drodze: 37 km/h
Prędkość w terenie: 15 km/h

SdKfz 251 "HAKL"

Pojazd opancerzony o napędzie koło-gąsienicowym, używany przez armię niemiecką

Uzbrojenie: Jeden karabin maszynowy MG 32
Kaliber: 7.92mm

Prędkość na drodze: 45 km/h
Prędkość w terenie: 15 km/h

Opel "BLITZ"

Standardowa ciężarówka używana przez niemiecką armię

Prędkość na drodze: 60 km/h
Prędkość w terenie: 35 km/h

Volkswagen "KUBELWAGEN"

Wóz zwiadowczy niemieckiej armii

Prędkość na drodze: 55 km/h
Prędkość w terenie: 35 km/h

WYBÓR KOMANDOSÓW

William Calvert
John Whintson
Andreas Gulp
Paul McGatt
Jacob Wingate
Gilbert Caven
Robert Vanguard
John Stirling

WYBÓR SPRZĘTU NA KAMPANIĘ

8xnóż
30xgranat
2xpistolet na flary z 50 nabojami
4xColt 1911 z 512 nabojami
3xlornetka
8xlaska TNT
4xSten z 2000 nabojami
2xMK4 z 300 nabojami
2xK98 z 250 nabojami

1xBren z 1000 nabojami
3xMP44 z 250 nabojami
2xMP40 z 300 nabojami
1xMG34 z 500 nabojami
1xbazooka z 3 rakietami

MISJA KING's ROAD,

CZECHOSŁOWACJA, 9 Maja, 1945 10:25

Jeden z najbardziej strzeżonych sekretów Trzeciej Rzeszy - technologia rakietowa - jest ukryty w głowie Franza Kliegemana. Próbuje on uciec od Radzieckich i Czeskich prześladowców - w Pradze jest powstanie, więc jego życie jest zagrożone. Bardzo ważne jest, aby chronić go przed każdym, kto chce mu zrobić krzywdę.

WYBÓR KOMANDOSÓW

William Calvert (dowódca)
John Stirling
Robert Vanguard
John Whintson

WYBÓR SPRZĘTU

William Calvert - nóż, lornetka, 2 granaty, MP44 z 250 nabojami
John Stirling - nóż, 2 granaty, MP44 z 250 nabojami, 3 ładunki TNT
Robert Vanguard - nóż, 2 granaty, MK4 z 200 nabojami
John Whintson - nóż, 2 granaty, MG34 z 500 nabojami, bazooka z 3 rakietami

PRAGUE

Jesteś na miejscu - dwie ostanie misje pozwoliły ci naprawdę solidnie przećwiczyć wszelkie umiejętności, jakie nabyłeś w trakcie całej gry. Zaczynasz w dolnej połowie mieszkalnej części Pragi. Każ Calvertowi wydać komendę "follow me" i idź lewą stroną ulicy blisko budynku. Zatrzymaj się jakieś 20 metrów przed skrzyżowaniem i wydaj całemu oddziałowi rozkaz "lay down".

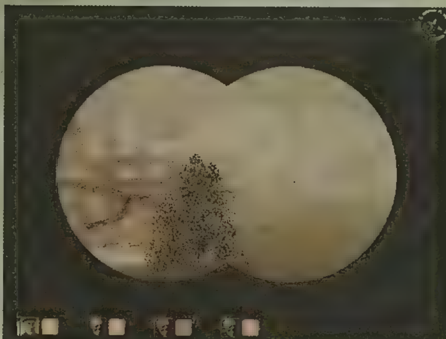
Wywołaj mapę i skasuj rozkazy dla wszystkich swoich ludzi. Przełącz się na Vanguarda i ustaw go w takiej pozycji, żeby mógł widzieć dwóch Niemców obstawiających MG34 ustawiony na zachodnim końcu ulicy. Powinieneś móc trafić ich obydwóch - jeśli nie, podejdź kawałek, aż będziesz mógł. Następnie każ Vanguardowi położyć się koło budynku po lewej stronie i podczołgać się do roku. Używając różnych punktów widzenia kamery spróbuj ściągnąć trzech przeciwników, zanim oni zabiją cywilnych członków z ruchu oporu. Bardzo ważne dla tej misji jest to, żebyś chronił cywili.

Podnieś się na kolana i przejdź na prawą stronę ulicy, idąc dalej na zachód w stronę stanowiska, którego obsługę zlikwidowałeś. Zanim tam dojdziesz, miniesz po swojej lewej stronie dwie ulice. Zaglądnij w głąb każdej z nich, likwidując ewentualnych przeciwników. Gdy dojdziesz do karabinu, wleź na wraki samochodów i zabij dwóch Niemców po drugiej stronie.

Na wzgórzu stoi duże działo wspomniane w czasie odprawy. Jeśli zlikwidowałeś strażników na tym obszarze, możesz użyć tego działa do zniszczenia wielu rzeczy w mieście - między innymi strażników. Gdy już ich nie będzie, połóż się na ziemi i zacznij likwidować tych, których widać przy krawędzi wzgórza koło bloku. Czołgaj się do przodu po kawałku i likwiduj wszystkich przeciwników, jakich zauważysz. Doczołgaj się do narożnika i skręć w lewo. Zabij wszystkich w uliczce i na lewo. Powinieneś oczyścić cały ten teren bez większych problemów.

Wstań i wróć w kierunku wschodnim do reszty oddziału i wydaj im komendę "follow me". Zabierz wszystkich na drogę - zaraz przed posterunek - i znowu wydaj komendę "lay down". Przełącz się na mapę i skasuj wszystkie rozkazy. Wybierz Vanguarda, przyklęknij i wyjdź za róg - za placem zobaczysz kościół.

Używając różnych trybów kamery powinieneś zobaczyć czołg na zachodzie, który wbił się w budynek naprzeciwko kościoła. Każ Stirlingowi i Whintsonowi dołączyć do Vanguarda przed narożnikiem. Za pomocą karabinu snajperskiego zlikwiduj wszystkich przeciwników, których jesteś w stanie zobaczysz. Teraz nagraj stan gry. W czasie gdy Calvert będzie zapewniał bezpieczeństwo Kliegesmanowi, niech Stirling umieści ładunek TNT ustawiony na 1:30 koło czołgu i schowa się z powrotem za róg. Czołg został zniszczony... Wybierz Stirlinga, Vanguarda i Whintsona i idź na południe wzdłuż lewej strony kwadratu, cały czas zwracając uwagę na ewentualnych przeciwników. Koło narożnika znowu użyj kamery, aby zlokalizować ewentualne zagrożenia. Gdy popatrzysz w lewo, zobaczysz lej po bombie. Idź w tym kierunku, ale uważaj, bo na jednym ze zrujnowanych budynków czai się Niemiec. Gdy dotrzesz do miejsca wybuchu, skręć w prawo i idź aleją na południe. Skręć w pierwszą uliczkę w prawo i na jej końcu pójdź na południe i w prawo.



Na końcu alei zobaczysz straszną rzecz - pluton egzekucyjny szykujący się do wykonania rozkazu. Jeśli będziesz działał szybko, może uda ci się zabić ich zanim zamordują cywili. Uważaj na dowódcę tego oddziału, bo to całkiem twardy żołnierz.

Miasto jest chwilowo bezpieczne. Wróć na róg, gdzie zostawiłeś Calverta i Kliegemana i po drodze jeszcze raz upewnij się, że nie został tu żaden przeciwnik.

Gdy wszyscy się już zbiorą, każ Calvertowi wydać komendę "follow me" i przejdź obok czołgu do kolejnego narożnika. Tutaj skręć w prawo i idź drogą. Po lewej stronie powinieneś widzieć wzgórze z działem, które wcześniej obsługiwał Vanguard. Miasto jest pełne spanikowanych Niemców, którzy dowiedzieli się o tym, że niedługo przybędzie RAF. Idź drogą aż dojdziesz do punktu wyjścia.

MISJA LAST MAN TAKES IT ALL,

CZECHOSŁOWACJA, 9 Maja 1945, 11:54

Niemcy wycofują się z miasta. Armia Czerwona niedługo odetnie nam drogę odwrotu, więc musimy się spieszyć. Zostaniemy zabrani z lotniska Kbely, ale samolot nie może czekać na nas zbyt długo. Rosjanie nie będą strzelać do angielskiego samolotu, ale nasza grupa wygląda podejrzanie, więc musimy unikać kontaktu z kimkolwiek. Każdy jest potencjalnym wrogiem.

WYBÓR KOMANDOSÓW

William Calvert (dowódca)
John Stirling
Robert Vanguard
Jacob Wingate

WYBÓR SPRZĘTU

William Calvert - nóż, 2 granaty, MP44 z 250 nabojami
John Stirling - nóż, 2 granaty, MP 44 z 250 nabojami
Robert Vanguard - nóż, 2 granaty, MK4 z 100 nabojami, pistolet na flary z 20 nabojami
Jacob Wingate - nóż, 2 granaty, Browning z 150 nabojami, 3 ładunki TNT

PRAGUE KBELY AIRPORT

To ostatnia misja w całej grze i autorzy postarali się o to, żeby była najtrudniejsza i stanowiła największe wyzwanie dla gracza.

Najlepszym sposobem na jej ukończenie jest wykorzystanie wszystkiego tego, czego nauczyłeś się dotychczas. Znajdziesz tu bardzo dużo zniszczonych samolotów, ciężarówek i samochodów - będą stanowić bardzo dobrą osłonę. Każ Vanguardowi położyć się na ziemi i poczołgać tak daleko na prawą stronę drogi, jak to możliwe. Czołgając się do przodu, zwracaj uwagę na godzinę dziesiątą, gdzie zauważysz kilku dobrze wyszkolonych Niemców. Jest ich tam trzech i obsługują karabiny maszynowe, do których mają całkiem spory zapas amunicji. Używają też lornetek, więc uważaj, gdzie chodzisz - jeden fałszywy ruch i po tobie.

Wczołgaj się w chmurę czarnego dymu wydobywającego się z dopiero co zniszczonej ciężarówki na środku drogi. Dym będzie ci przeszkadzał patrzeniu, ale za to zabezpieczy się przed wrogiem. Jeśli cię zauważyli i zaczną strzelać, schowaj się za jakimś większym odłamkiem. Jeśli miałeś szczęście i dobrze strzelasz, powinieneś bez problemu ich zlikwidować. Gdy już to zrobisz, zabierz swój oddział do miejsca, gdzie leżą teraz zwłoki - jest tu w miarę bezpiecznie.

Teraz powinieneś zauważyć duże nagromadzenie biegających wkoło ludzi, którzy do ciebie nie strzelają. To radziecki ruch oporu, czyli ludzie, którzy niedługo staną się twoimi najlepszymi przyjaciółmi. Twoim zadaniem jest dostanie się na drugą stronę mapy przez bramę, którą widziałeś w czasie odprawy. Po drodze napotkasz kilku niemieckich snajperów i zwykłych żołnierzy. Po zabiciu strażników przy pierwszym stanowisku obrony przeciwlotniczej (na północ od najbliższego pasa) przeprowadź tam Vanguarda. Z tych małych bunkrów powinieneś mieć możliwość zlokalizowania i zlikwidowania innego stanowiska - na południe od pasa. Będziesz musiał podejść aż do dużego płotu z drutu kolczastego, aby być w zasięgu.

Po zabiciu strażników z bunkrów na południu możesz doprowadzić całą drużynę do pierwszej grupy bunkrów. Gdy wszyscy będą już razem, wybierz Calverta i Vanguarda i pójdź do zachodniego hangaru - zaraz przy płocie. Przy przechodzeniu przez otwartą przestrzeń trzymaj się po lewej stronie hangaru. Zza niego zobaczysz wieżę kontrolną lotniska. Obejdź ją w koło swoim oddziałem i gdy znajdziesz odpowiednią pozycję, z pomocą Vanguarda zabij Niemców na górze. Nie jest to łatwa sprawa - będziesz musiał używać znaków przy pasie startowym jako osłony. Ewentualnie możesz podejść do jednej z wież oświetleniowych i wleźć na nią - to też dobre stanowisko.

Bądź bardzo ostrożny na dużych otwartych przestrzeniach - są one zaminowane. Przedostań się do północnego końca lotniska i przejdź przez bramę. Z budynków wysypie się pełno Niemców, użyj ognia karabinu maszynowego i wszystkich stanowisk, jakie znajdziesz.

Gdy pozbędziesz się odpowiedniej liczby przeciwników, dostaniesz wiadomość, że przybył twój samolot. Wskocz do niego, gdy tylko będziesz mógł - to ostatnia rzecz, którą zrobisz w grze - gratulacje.

Lethal

producent: Interplay
platforma: PC

Descent 3

Tytuł Descent na trwałe wbił się w świadomość graczy. Towarzyszy on bowiem wszystkim tym, których dobre samopoczucie wzrasta wraz ze wzrostem liczby humanitarnie rozczłonkowanych od 6-ciu lat. Co tym razem podali graczom na lśniącej tacy krążka panowie z Volition? Dokładnie to, czego oczekiwaliśmy - więcej, więcej, więcej! Więcej statków własnych, więcej wrogów, więcej broni... Do tego potężne plansze do zeksplorowania i zadania, w których jest coś więcej niż tylko "zniszcz wszystko co się rusza". To właśnie te ostatnie mogą sprawić największe problemy, nawet najzagorzalszym fanom poprzednich części...



Ano właśnie - wydawać by się mogło, że największym zagrożeniem, jakiemu będziesz musiał, graczu stawić czoła (i generalnie całą przednią część Twego pojazdu) w trakcie przedzierania się przez piętnaście piekielnie trudnych poziomów, składających się na descentowy single player, będą setki naprawdę trudnych do pokonania, niemal po ludzku myślących robotów. A jednak nie - największym wyzwaniem w grze są bez wątpienia skomplikowane zadania i zagadki, porozrzucane w labiryntopodobnych obiektach. W przeciwieństwie bowiem do poprzedników Descent 3 i ich "znajdź klucz i otwórz nim zamknięte dotąd drzwi" tu napotkasz na inteligentniejsze problemy w rodzaju konieczności wynalezienia sposobu ustawienia przełączników, czy przedarcia się przez zablokowane przejście. Poniżej, w tekście, znajdziesz szczegółowe odpowiedzi nie tylko na nie, ale i otrzymasz wskazówki pozwalające przetrwać bolesne spotkania z botami, które będą bardzo groźne i boss droidami, które staną się dla Ciebie prawdziwym morderczym koszmarem.

Krok po kroku

Rozdział 1. - Zaginieni Ludzie.

Cel: Zinfiltruj PTMC crisis contingency management i public relations data retention center na księżycu Deimos. Znajdź terminal danych na niższym poziomie i pozyskaj informacje o dokładnej lokalizacji Dr Sweitzer.

Nowi przeciwnicy: RAS-1 (gyro), RAS-2 (tubbs)

Poziom rozpoczniesz w wejściu do retention center. Możesz wybrać każdą z dwóch dróg - bądź prawą, bądź lewą. Leć i ostrożnie prześliźnij się za narożnik - nieopodal czaić się będą dwa gyro. Zniszcz je. W dziele zniszczenia może dopomóc Ci kilka rakiet wstrząsowych (concussion missiles) znajdujących się tuż obok. Kieruj się dalej bądź lewym bądź prawym korytarzem, następnie przeleć przez steam room. Zbliżysz się do wąskiego korytarza z drzwiami u dołu i otwartym korytarzem u góry. Uwolnij swego GuideBota nieopodal otwarcia, wystartuje i zbierze extinguisher power-up. Otwórz drzwi u dołu strzelając w nie i wleć za nie, po czym natychmiast cofnij się, by uniknąć śmiercionośnego ataku zaczajonego za nimi gyro.

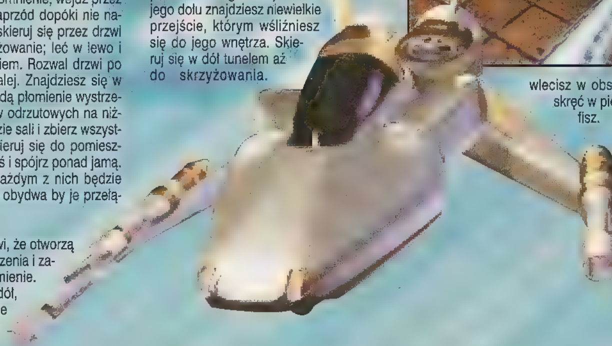
Kiedy pozostanie po nim tylko wspomnienie, wejdź przez drzwi i skieruj się w prawo. Leć naprzód dopóki nie natkniesz się na skrzyżowanie. Tam skieruj się przez drzwi po lewej. Trafisz na kolejne skrzyżowanie; leć w lewo i zniszcz gyro czającego się za rogiem. Rozwal drzwi po lewej strzelając w nie i przeleć dalej. Znajdziesz się w dużej komorze, którą wypełniać będą płomienie wystrzeliwane z czegoś w rodzaju silników odrzutowych na niższym poziomie sali. Leć po obwodzie sali i zbierz wszystkie power-upy, jakie w niej są. Skieruj się do pomieszczenia naprzeciw sali w której jesteś i spójrz ponad jamą. Zobaczysz dwa mechanizmy, w każdym z nich będzie świecić czerwone światło. Strzel w obydwa by je przełączyć.

Strzel w obydwa przyciski, to sprawi, że otworzą się wrota i droga do tego pomieszczenia i zarazem zdezaktywuje ogniste strumienie. Kiedy się to stanie, skieruj się w dół, tam gdzie wcześniej były płomienie i zbierz czekające tam na ciebie dobra, w tym milusie (nifty) homing missile i afterburner cooler twego statku. Kiedy wszystkie znajdą się na pokładzie, opuść salę tą samą drogą, którą do niej przybyłeś. Cofnij się odrobinę po swych śladach aż do chwili, gdy zobaczysz dwoje drzwi - jedne nisko, drugie wysoko. Przeleć przez górne przejście, zniszcz tubbsów i zbierz energię i tarczę z tej niewielkiej sali. Wreszcie, strzel w mechanizm przełącznika na ścianie, aby wyłączyć pola siłowe znajdujące się tym poziomie.

Opuść pokój tą samą drogą, którą weń wleciałeś i skieruj



się do drzwi dokładnie pod tobą. Na pierwszym skrzyżowaniu skręć w lewo - znajdziesz się na zewnątrz. Powoli przeleć kanionem starając się niszczyć wrogów pojedynczo, bez wdawania się w walkę z wieloma naraz. Kiedy zostaniesz sam jeden na polu walki skieruj się w lewo - znajdziesz się na odkrytej przestrzeni z wieloma budynkami i tunelami rozrzuconymi na niej. Pierwszy budynek po prawej ma wieżyczkę na platformie, której łatwo możesz pozbyć się za pomocą swych samonaprowadzających się rakiet. Kiedy już będzie bezpiecznie podleć do tego budynku - u jego dołu znajdziesz niewielkie przejście, którym wśliźniesz się do jego wnętrza. Skieruj się w dół tunelem aż do skrzyżowania.



Wleć prosto w czerwony tunel i przygotuj się do zwalczenia kilku tubbsów. Leć nadal prosto, po chwili powinieneś znaleźć się w fioletowym tunelu. Przedzieraj się dalej, przez kilka tuneli, do momentu gdy - wreszcie - znajdziesz się pokoju, z okien którego widać zewnętrzny świat. Skieruj się w lewo - ujrzysz otwór prowadzący do wielkiej sali.

Nie waż się jednak do niej wlatywać! Bądź cierpliwy i zamiast bawić się w nierozważne, szybkie akcje kończące się spektakularną śmiercią niszcz metodycznie każdego z gyro i tubbsów znajdujących się w sali. Dopiero kiedy dopełnisz dzieła zniszczenia będziesz mógł bezpiecznie wlecieć do sali. Leć w drugą stronę sali i przeleć przez otwór w ścianie. Leć jedyną drogą - poprowadzi cię przez ciasny korytarz z oknami po obu jego stronach. Nadal leć wprost do małego pokoju z drzwiami po prawej i lewej stronie. Przeleć przez te po prawej -



wlecisz w obszerny tunel. Skieruj się w prawo i skręć w pierwsze przejście w lewo na jakie trafisz.

Wywalcz swą drogę do wewnątrz. Kiedy przelecisz przez drzwi, znajdziesz się w dużej, złowieszczej sali. Spójrz w dół i leć zebrać klucz. Kiedy sala zostanie wyczyszczona z wrogów, pokręć się po niej i zbierz power-upy. Leć z powrotem tunelem, który przy-

wiódł Cię tu i skręć w lewo w przejściu. Kieruj się prosto, miń wlot tunelu po lewej, dopóki nie znajdziesz się pod drzwiami - po twojej lewej - strzeżonymi przez tubbsy. Przeleć przez drzwi i natychmiast leć w górę, rozglądając się wkoło by nie przeoczyć power-upa nietykalności umieszczonego obok filaru. Po jego zebraniu sfruń w dół i wykończ wszystkich wrogów w tym pomieszczeniu - najszybciej jak to możliwe. Kiedy się nimi uporasz podleć do terminala w niższym końcu pomieszczenia.

Opuść salę drogą którą przybyłeś i skręć w prawo w przejściu. Leć w dół tunelem mijając kilka korytarzy po prawej dopóki nie natrafisz na stalową kratę w ścianie po lewej. Zniszcz ją i wleć w tunel, jaki się za nią skrywał.

Brawo! Ukończyłeś pomyślnie pierwszą misję Descenta 3!

Rozdział 2 - Konspiracja.

Cel: Dzięki twej ostatniej misji, wiesz już gdzie znajduje się Dr Sweitzer. Jest przetrzymywany w więzieniu na księżycu Phobos. Zostaniesz zrzucony na zewnątrz starego tunelu konserwacyjnego, skąd rozpoczniesz drogę do głównej wieży, dokonasz dywersji i odnajdziesz Sweitzera. Zaraz po tym wyślemy wahadłowiec by przejął go i wywiózł z Fobosa.

Nowi przeciwnicy: G7-11 (thief)

Rozpoczynasz ten poziom w jaskini z tylko jedną drogą wyjścia. Leć jaskinią z włączonymi światłami, tak by móc lepiej orientować się w jej mrocznych czeluściach. Kiedy wreszcie staniesz przed wyborem, którą drogą udać się dalej - prawą czy lewą - wybierz prawą i leć nią aż do momentu, gdy zbliżysz się do metalowej kraty w ścianie. Najpierw strzel w stalową kratę po lewej stronie drzwi by otworzyć drogę do kilku power-upów energetycznych. Dopiero teraz zniszcz kratę i wleć w otwór. Przeleć na drugą stronę pokoju i wyleć przez dziurę w suficie. W tym momencie, wlatując do kolejnej sali powinieneś przygotować się na walkę z kilkoma tubbsami. Kiedy zagrożenie przestanie być zagrożeniem skieruj się do jedynego wyjścia innego niż to którym wleciałeś; uwolnij swego GuideBota - on otworzy przejście dla Ciebie. Znalazłeś się na zewnątrz. Przeleć powoli kanionem, zdejmując tubbsów jednego po drugim, tak by nie mieli możliwości rzucenia się na Ciebie wszyscy razem. Wkrótce u dołu wąwozu zobaczysz wieżę z wielką wieżyczką strzelniczą na szczycie. Zacznij strzelać w nią poruszając się (ślizgając, czy raczej strafe'ując) w prawo i lewo by unikać wystrzeliwanych w twoją stronę pocisków. Kiedy wieża padnie - leć nadal, przelatując obok wieży.

Minąwszy krawędź zakrętu ujrzysz kolejną wieżyczkę na szczycie wieży. Strzelaj do niej z daleka i wciąż pamiętaj o tym, by strafe'ować w prawo i lewo w celu uniknięcia wystrzeliwanych przez nią laserów. Kiedy zbliżysz się do już zniszczonej wieży zobaczysz kolejną w oddali. Zniszcz ją również. Teraz uważaj - po lewej, za niewielką górką jest kolejna, czwarta już wieża do zniszczenia. Wreszcie, skieruj się prawo, tam zobaczysz wielki kompleks i ostrożnie i z pewną taką delikatnością kryjącą się za nim. Kiedy wszystkie wieże zostaną zniszczone, przemieść się do magazynu po lewej stronie placu. Uważaj jednak, by nie przeoczyć samonaprowadzających się rakiet, które możesz znaleźć na platformie. Wleć do wnętrza hangaru zaopatrzeniowego (supply hangar). Udaj się do jego krańca i odnajdź klucz oznaczony G-1. Weź go i wleć w jeden z otworów w podłodze, by znaleźć się w wielkiej podziemnej jaskini. Bądź jednak ostrożny i nie zbliżaj się zanadto do zielonego kwasu u dołu jaskini, gdyż może on uczynić poważne szkody twemu statkowi.

Leć przez jaskinię i tunele w świadomości, że będziesz musiał zaopiekować się paroma różnymi gyro i tubbsami, jakie będą próbowały cię powstrzymać. Możesz również spodziewać się swej pierwszej konfrontacji ze złodziejem. Wyeliminuj go szybko, gdyż będzie próbował ukraść jedną z twoich broni. Jeśli uda mu się - leć za nim i wykończ tak szybko jak to możliwe. Zaraz po tym jednak podejmij swe przebijanie się przez jaskinię do momentu gdy wlecisz do dużej sali z dwoma tunelami. Wybierz niższy z nich i leć nim, by zebrać cloaking device na jego końcu. Prześliźnij się przez otwór obok "płaszcza" i wykończ tubbsy w dużej komorze. Skieruj się do góry tej sali i leć w lewo, przez otwarty portal, wreszcie skręć w lewo. Tuż obok lewej ściany znajdziesz kolejny klucz, oznaczony symbolami R-1. Weź klucz i skieruj się poprzez portal na tej samej ścianie, co klucz. Leć do końca pomieszczenia - po prawej zobaczysz terminal strażniczy. Zbliż się do monitora, przygotuj w swym inventory klucz G-1 i uaktywnij go.



Zawróć i skręć w prawo strzelając w portal, by go otworzyć. Wkroczyłeś na minimalnie strzeżony poziom więzienia. Kieruj się na wprost, następnie skręć w prawo po prawej. Przebij się tunelem i uważnie oglądaj ścianę po lewej tak by nie przeoczyć klucza. Weź go i wróć do tunelu, skręcając w lewo i wracając po własnych śladach. Ponownie obserwuj ścianę po lewej by znaleźć kolejny klucz. Weź go również, wróć do tunelu i skieruj się w lewo dopóki nie ujrzysz tablicy na ścianie po lewej, mówiącej "Minimum Security". Przeleć przez otwór obok tablicy - znajdziesz się nieopodal kolejnego terminalu strażniczego - będzie po prawej stronie. Użyj na nim klucza R-1 z twego inventory by wyłączyć pole siłowe za tobą.

Przeleć przez portal po prawej i leć w dół tunelem, kierując się przez przejście u dołu. Kiedy trafisz na poziom cel skręć w prawo i leć tunelem jeszcze przez chwilę dopóki nie ujrzysz po prawej tabliczki głoszącej "Medium Security". Skieruj się do niewielkiego pomieszczenia obok tablicy i użyj swego klucza R-1 na terminalu strażniczym. Obróć się i skieruj w prawo, w nowo ujawnioną obszar. Opuść się szybem i wśliźnij w pierwszy tunel jaki zobaczysz. Skręć w prawo i kieruj się metalowym szybem dopóki nie usłyszysz wiadomości od załogi wahadłowca. Tak jest - znalazłeś doktora, jednak wciąż nie możesz go uwolnić... jak na razie. Kontynuuj lot tunelem dopóki nie ujrzysz kraty w ścianie po prawej. Strzel w nią, by się jej pozbyć i wleć do pomieszczenia za nią. Skręć w prawo i opuść się tunelem dostawczym dopóki nie znajdziesz się w wielkim pokoju. Weź quad lasers znajdujący się obok monitorów. Strzel w dźwignię z migoczącym czerwonym światełkiem po lewej by uaktywnić robota dostawczego. Pojawi się on po drugiej stronie szklanej tafli i podniesie znajdujący się tam przedmiot. Kiedy będzie poruszać się nad zbiornikiem z zielonym kwasem w centrum pomieszczenia, strzel w dźwignię po prawej; to sprawi że robot upuści przedmiot w sadzawkę zielonego kwasu.



Wracaj po swoich śladach - w górę szybem i później korytarzem aż do wrót po lewej. Przeleć przez nie - znajdziesz się z powrotem w sekcji więzienia o minimalnym wskaźniku ochrony. Przeleć obok kilku cel - spostrzeżesz oczekującego na ciebie doktora. Leć tunelem po prawej i prześliźnij przez przejście po prawej; obok niego wisi tablica Minimum Security. Wleć w szyb i leć nim na samą górę, wreszcie strzel w dźwignię na ścianie by opuścić pole siłowe. To umożliwi załodze wahadłowca wlecieć do kompleksu i podjąć doktora spod jego celi. Po krótkim przerywniku poziom zakończy się.

Rozdział 3 - Rozwiązywanie zagadki

Cel: Musisz polecieć na Tiris i odnaleźć kopię zapasową pracy Sweitzera z jego laboratorium.

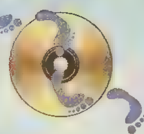
Nowi przeciwnicy: RAS-3 (stinger)

Rozpoczynając poziom znajdujesz się w sporym, niemal pustym pomieszczeniu. Pokręć się wokoło i postrzelaj w znajdujące się tu skrzynie i pudła, gdyż mogą skrywać dodatkowe tarcze i wzmocnienia energii. Kiedy skończysz poszukiwanie i podładowywanie statku skieruj się w drugą stronę sali i przeleć przez portal. Wleć w tunel po prawej i kontynuuj dopóki nie spostrzeżesz wielkiej komnaty z centralną kolumną. Zatrzymaj się i próbuj niszczyć po jednym przeciwniku naraz. Kiedy sala zostanie z nich wyczyszczona, postrzelaj w okoliczne skrzynie by ujawnić ich zawartość: power-upy tarcz i energii. Przeleć na drugą stronę sali i wleć w szyb. Kiedy znajdziesz się w miejscu, że nie będziesz w stanie wznosić się dalej, obróć się w prawo i leć przejściem jakie zobaczysz.



Zbliżysz się do skrzyżowania z trzema monitorami naprzeciw ciebie. Skieruj się w dół nową drogą, a napotkasz zamknięty portal. Przygotuj się na to, że po jego otwarciu będziesz zmuszony zniszczyć umieszczoną na suficie sali za nim wieżyczkę strzelniczą. Kiedy stanie się ona jedynie wspomnieniem, wleć do sali i kontynuuj lecąc tunelem aż do wypełnionego mgiełką korytarza. Tuż przed tobą będzie monitor z przełącznikiem pod nim. Strzel w przełącznik by wyłączyć pole siłowe w poprzednim pomieszczeniu.

Skieruj się z powrotem do poprzedniej sali, skręć w lewo i leć korytarzem który zawiedzie cię do wyjścia prowadzącego na zewnątrz. Tu zatrzymaj się, nie opuszczaj jeszcze tunelu. Przed tobą jest otwarta przestrzeń wypełniona wieżami wystrzeliwującymi strumienie elektryczne. Zauważ, że każda wieża, mniej więcej pośrodku, ma przewężenie. Właśnie w to miejsce powinieneś strzelać, by zniszczyć wszystkie wieże. Zrób to tak szybko jak to tylko możliwe, w przeciwnym razie zostaniesz zmieciony przez wystrzeliwane przez wieże ładunki elektryczności. Jeśli zostaniesz poważnie uszkodzony, możesz zaryzykować wylot z tunelu i lot w kierunku głównej wieży; po jej prawej znajdziesz power-up nietykalności.



Kiedy uporasz się wreszcie z wszystkimi czterema wieżami, wieża centralna eksploduje otwierając przejście na drugą stronę wąwozu. Przeleć nim i zniszcz umieszczone na suficie sali znajdującej się za nim działko wartownicze. Leć w dół szybem - na podłodze zobaczysz obracającą się turbinę. Sprowokuj kilka robotów by wleciały w twój szyb, lub co najmniej znalazły się pod nim i zniszcz je. Leć w dół tunelem i skręć w korytarz po prawej; poprowadzi cię on do kolejnego portalu. Leć dalej aż do momentu gdy napotkasz kolejny szyb; tu zbierz super laser zawieszony naprzeciw ściany szybu. Leć w kierunku stropu szybu i wśliźnij się w korytarz z czerwonym znakiem na drzwiach. Leć tym tunelem i przy pierwszej okazji skręć w prawo.

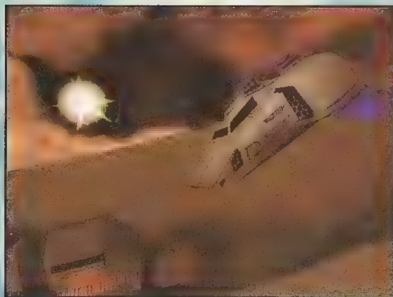
Będziesz mógł pokonać drogę w dół kilkoma różnymi sposobami, w końcu jednak zwykle trafisz na dużą komnatę aż rojącą się od robotów. Staraj się wywalczyć sobie taką pozycję, byś mógł walczyć z tylko jednym na raz. Kiedy skończysz walkę - wleć w drzwi po prawej stronie pokoju. Ponownie natrafisz na pomieszczenie wypełnione zagrożeniami. I ponownie sprowokuj je lecąc z powrotem do tunelu i niszcz je jeden po drugim. Kiedy skończą ci się przeciwnicy wróć do sali i skieruj się wprost pod rury, gdzie zobaczysz wirujący klucz. Weź go. Wróć po swoich śladach - przez dwie sale i wleć w długi korytarz. Tu wleć w pierwsze drzwi jakie ujrzysz po prawej. Kontynuuj lot do kolejnego pokoju i prześliźnij się przez otwór w podłodze. Znalazłeś się w rozległym kompleksie podziemnych jaskiń.

Leć wolno i ostrożnie jaskinią i eliminuj pojedynczych wrogów. Wreszcie znajdziesz się tuż przed blokadą przejścia; w miejscu w którym powyrywano ogromne głazy. Strzel w kamienie by je wysadzić i otworzyć sobie przejście. Przeleć przez przejście; znajdziesz się na zewnątrz. Tu zacznij szanować swój czas i nie włócz się po okolicy - w przeciwnym razie znajdziesz się w poważnych tarapatach. Trzymaj się blisko wlotu do tunelu i staraj się pozbywać wrogów jednego po drugim. Kiedy pozostaniesz jedynym poruszającym się obiektem w tej okolicy skieruj się w prawo, przeleć nad kilkoma zrujnowanymi budynkami. W chwilę później zobaczysz wielką budowlę ukształtowaną na podobieństwo łba potwora. Wleć w jego wnętrze przez otwór symbolizujący usta.



Leć w dół szybem, znajdziesz się nieopodal rzeki lawy. Nie próbuj nawet testować jej właściwości - obrażenia jakie zadaje nie należą do niewielkich... Zamiast tego leć na drugą stronę sali i wleć w szyb prowadzący na zewnątrz. Tu powoli i ostrożnie przesuwaj się naprzód, w kierunku widocznego w oddali budynku. Kilka zgromadzonych wokół bazy czołgów poczęstuj paroma rakietami i - kiedy pozostanie z nich tylko parę dymiących szczątków - zbliż się do szklanej kopuły budynku.

Zniszcz kopułę rakietą i wleć w szyb. U jego dołu ujrzysz cztery pary wrót. Powinieneś przelecieć przez te ze zniszczoną rampą przed nimi. Leć tunelem i skręć w pierwszy otwór po prawej. Za kolejnymi drzwi będzie thief bot z data cartridge, którego szukasz. Leć za nim i zniszcz go, po czym, już spokojnie, weź cartridge jaki pozostawi po sobie. Wróć po własnych śladach aż do sali z czterema drzwiami. Wleć w te po lewej. Przeleć szybem i skręć w pierwszy otwór po prawej, jaki napotkasz. Na samym końcu szybu spostrzeżesz ścianę z dziwnym urządzeniem obracającym się na niej - umieszczonym pomiędzy dwoma węzłami w ścianach. Wleć pomiędzy węzły, przygotuj swój data cartridge i uaktywnij go. Po uaktywnieniu wróć do ostatniego pokoju jaki odwiedziłeś i skręć w prawo. Zobaczysz przełącznik na ścianie. Strzel weń, obejrzysz krótki przełącznik przedstawiający proces tworzenia super złodzieja. Wróć do sali w której uaktywniłeś węzły informacyjne, przygotuj swój napalm cannon i przygotuj się na naprawdę trudną walkę z super złodziejem. Najlepszym sposobem na posłanie go na dechy jest ciągły ruch, ciągłe krążenie, ślizganie się wokół niego i jednoczesne pakowanie weń kolejnych wiązek rakiet i zasypywanie go pociskami z działa napalmowego dopóki nie uzna swej niższości padając w częściach na glebę. Zbierz z jego szczątek data cartridge i wróć na powierzchnię, przez strzaskaną szklaną kopułę. To sprawi, że poziom zostanie zaliczony.





Rozdział 4 - Czas zapłaty.

Cel: Musisz dostarczyć dowody obciążające Suzuki na Seol. Znalazłszy się na Seol skieruj się do wieżowca PTMC.

Nowi przeciwnicy: brak

Rozpoczynasz w tunelu kolejki podziemnej, skąd możesz wydostać się tylko jedną drogą. Przedzieraj się tunelem i wleć w pierwszy korytarz po lewej. Staraj się jednak nie szarżować zanadto i nie wpadaj niczym burza w kolejny korytarz. Zamiast tego zawieś się nad peronem i przeczekaj przejazd rozpędzonego do bliskiej podświetlnej pociąg. Kiedy minie cię drugi - błyskawicznie wśliźnij się w tunel metra i skręć w lewo sunąc tuż przy ścianie i pakując się w pierwszą wnękę jaką napotkasz. Ponownie przeczekaj pociąg i przeleć do kolejnej bezpiecznej kryjówki; znalazłszy się w niej przeczekaj kolejny skład. Wreszcie, powinieneś ujrzeć peron po prawej na który powinieneś się dostać; z niego będziesz mógł lecieć w prawo i lewo. Wybierz prawy tunel.

Korzystając z wyżej opisanego sposobu przeleć tunel wystrzegając się rozmycia cię na ścianach przez rozpędzone metro. Kolejny bezpieczny przystanek będzie po lewej, naprzeciw nowego tunelu kolei. Tym razem musisz wybrać lewą drogę; tu również musisz korzystać z metody leć i kryj się. Wkrótce trafisz na kolejną stację po prawej; stąd wyrusz w prawo, wciąż - do znudzenia - korzystając z wnęk. Kolejnym bezpieczny przystanek znajdziesz po lewej.

Trafiłeś na stacji główną. Leć w górę rampą - znajdziesz się w ogromnym mieście. Nieopodal znajduje się droga wiodąca przez miasto, której powinieneś się trzymać, jednak leć nią powoli i ostrożnie, gdyż przyjdzie ci wykańczać kolejne partie droidów. Rób to metodycznie, po jednym na raz, tak by nie dać wciągnąć się w ich większą grupę. Powinieneś lecieć wzdłuż tej drogi, naśladując jej skręty aż do momentu, gdy nagle zakończy się ona. Przeszkodą, przez moment uniemożliwiającą dalszy lot jest metalowa krata; zniszcz ją i przeleć przez otwór.

Kiedy dotrzesz do końca ulicy, spójrz w dół i strzel w metalową kratę by otworzyć przejście do kolejnej części mapy.

Leć w dół szybem za kratą i zaraz po tym szybem jaki napotkasz. Na pierwszym skrzyżowaniu na jakie wlecisz, skręć w prawo; następnie - na kolejnym na którym się znajdziesz - w lewo. Miń kolejne skrzyżowanie i na tym znajdującym się za nim skręć w prawo. Skręć w tunel po lewej i leć prosto, mijając skrzyżowanie do momentu, gdy trafisz na pozornie ślepy zaułek. Spójrz w górę i wleć w szyb widniejący nad tobą. U jego końca widnieje krata - zniszcz ją by wydostać się z kanału. Jesteś z powrotem w mieście. Leć wzdłuż głównej alei - trafisz na drzwi znajdujące się poziomie ziemi. Otwórz je i przeleć przez nie, miń kolejne drzwi, by znaleźć się na dużym placu przylegającym do wieży.

Wleć do wnętrza wieży przez otwarty portal na dolnym poziomie i przeleć przez drzwi - znajdziesz się w niewielkiej sali z platformą. Dostań się na platformę i uaktywnij



swój data cartridge by przesłać dane do Suzuki. Kiedy transfer danych się zakończy, wyleć z wieży drogą, którą przybyłeś i przygotuj się na walkę z dwoma statkami najemniczymi PTMC. W trakcie walki odpal wszystkie samonaprawowadzające się rakiety i generalnie używaj najpoważniejszej broni jaka znajduje się na twym pokładzie. Wykorzystuj też otaczający cię teren by kryć się przed zbliżającymi pociskami i unikać ognia. Kiedy wreszcie, po długiej, rozsądnie przeprowadzonej przez ciebie przy użyciu rakiet i otoczenia walce najemnicy padną - poziom zostanie ukończony.

Rozdział 5 - Stacja Badawcza Red Acropolis.

Cel: Dotrzeć do boi w określonym czasie, sprawiając zarazem, że co najmniej trzy z pięciu reaktorów pozostały nietknięte.

Nowi przeciwnicy: brak

Tym razem nie ma czasu na zabawę! Szybko leć w kierunku drzwi naprzeciw ciebie - po ich minięciu znajdziesz się w dużej sali z kilkoma numerowanymi drzwiami. Wybierz te z numerem 1 i leć korytarzem, przelatując przez kolejne drzwi do momentu, gdy znajdziesz się w dużej komnacie z reaktorem. Ten akurat będzie atakowany przez kilka botów wystrzeliwujących weń rakiety i smażących go laserami. Najlepszą metodą na pozbycie się tych botów jest zbliżyć się do nich i wykorzystać concussion missile. Zwykle już jedna salwa sprawia, że zamienią się one w kupkę gorących popiołów. Korzystając z tej metody błyskawicznie zniszcz je wszystkie, dozbrój się zbierając broń rozrzuconą wokół i wracaj skąd przybyłeś - skęcając w lewo na pierwszym skrzyżowaniu, na które wlecisz. Droga ta doprowadzi cię wprost do drugiego reaktora, który - podobnie jak pierwszy jest atakowany.

Korzystaj z powyższego sposobu, by w jak najkrótszym czasie zniszczyć wszystkie atakujące droidy. Kiedy wojenna wrzawa ucichnie, błyskawicznie uzupełnij uzbrojenie i leć do drzwi nr 3, za którymi, tak jak poprzednio, kryje się atakowany przez kolejną grupę reaktor. Tutaj również musisz w jak najkrótszym czasie wykończyć wszystkich napastników. Kiedy się z nimi uporasz, możesz - korzystając z tego, że misja została zaliczona, dać sobie spokój i odpocząć. Możesz jednak również spróbować walczyć dalej... Kiedy czas upłynie, pojawi się nowa wartość czasowa, ukazująca ile jeszcze masz sekund do znalezienia wyjścia. Aby je znaleźć, wróć do głównej sali z numerowanymi drzwiami, zapal światła i zanurkuj w dół - tam gdzie rury. Powinieneś ujrzeć otwór wentylatora. Wymiń jego ostrza i leć dalej tunelem - poziom zostanie zaliczony.

Rozdział 6 - Z prochów

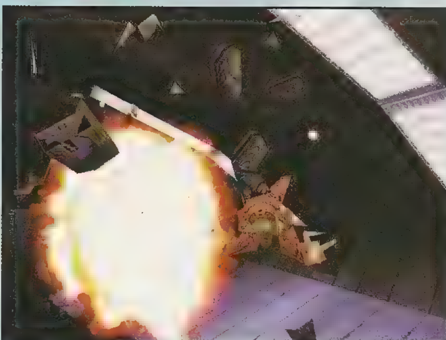
Zadanie: Interceptor (przechwytywacz) CED rozbił się i został przejęty przez nomadów. Przeleć kanionem i przebij się do platformy lądowniczej nomadów. Tam znajdź statek.

Nowi przeciwnicy: PB-5 (pest), OS-114 (old scratch).

Leć ciasnym kanionem dopóki nie otworzy się na równinę ukazując zarazem platformę lądowniczą nomadów.

Zbliż się do platformy i wystrzel rakietę w każdy z dużych czarnych obiektów obok każdej z kolumn.

Zbliżając się do platformy, zwróć uwagę na dwa czarne obiekty po bokach każdego z filarów. Wystrzel po rakiecie w każdy obiekt, by je zniszczyć. To sprawi, że sama platforma zsunie się w dół, otwierając przejście, przez które powinieneś się prześliznąć.



Leć w dół szybem platformy - w końcu znajdziesz się w dużej sali. Leć w kierunku przejścia u boku sali i skręć w drzwi po prawej. Leć dalej korytarzem - w międzyczasie zniszcz kilka old scratche'y. W trakcie walki nie przejmuj się tym, że odstrzelą ci część broni - będziesz mógł odzyskać ją zaraz po tym, jak z napastników pozostanie jedynie wspomnienie. Przedzieraj się dalej, trzymając ściany po prawej - doprowadzi cię ona do kolejnego korytarza. Skręć w pierwszy korytarz na lewo, jaki napotkasz. Leć korytarzem i skręć przy pierwszej sposobności w prawo. Po raz wtóry skręć w prawo i spójrz w górę - powinieneś ujrzeć collector's icon. Weź ją!

Kiedy przelecisz przez otwór w dziwnym "czymś", kolejny pojawi się w kolejnym z przedmiotów.

Zawróć i skręć w lewo, podążając po swych śladach. Leć dalej drogą, którą już raz przebyłeś, aż do głównego szybu pod platformą lądowniczą. Tu skręć w lewo i przeleć przez drzwi. Znajdziesz się w kolejnej sali, w niej zaczynać i kończyć się będzie kilka korytarzy - wleć w ten po lewej i kieruj się do kolejnego pokoju i następnie do drzwi po prawej stronie tej sali. Trafisz do dużego pomieszczenia ze zbiornikiem lawy pośrodku. Przeleć nad zbiornikiem i leć prosto. Znajdziesz się w na zewnątrz, w miejscu z dziwnymi przedmiotami sterczącymi z ziemi. W tym miejscu twoim celem jest dostać się możliwie najszybciej przez jedyny wydrążony przedmiot. Kiedy to zrobisz, pole kryjące otwór w kolejnym przedmiocie zostanie wyłączone i będziesz musiał przelecieć przez niego i tak dalej - każdy, przez który przelecisz będzie oznaczać "otwarcie" kolejnego przez który przelecisz, by otworzyć następny... Czyń to aż do momentu, gdy skończą ci się te specyficzne bramki.

Kiedy rozwiążesz tę zagadkę automatycznie otrzymasz builder's icon. Wleć z powrotem w szczelinę, którą się tu dostałeś - znajdziesz się z powrotem w sali z ławą. Leć z powrotem korytarzem na niższy poziom i obserwuj, trzymając się jej blisko - ścianę po lewej. Skręć w pierwsze drzwi jakie na niej spostrzeżesz. Znajdziesz się w innej dużej sali, przez którą będziesz musiał przelecieć aż do samego jej końca, gdzie ujrzysz niewielką rysę w podłodze, tuż przy ścianie. Wleć w nią. Leć korytarzem i przez drzwi do dużej sali. Po prawej stronie ściany znajdziesz niewielki kącik. Wleć weń i umieść w nim swą builder's icon; zostanie umieszczona we właściwym miejscu. Leć do kolejnego kącika w pomieszczeniu i umieść na nim collector's icon.

Kiedy zakończysz umieszczanie symboli opuść salę drogą, którą się do niej dostałeś. Zbliżając się do rozgałęzienia drogi na prawo i lewo zauważysz, że podłoga pod tobą wiedzie na drugi poziom. Obniż lot i obróć się - zobaczysz długi korytarz wiodący wprost do portalu. Leć w jego kierunku. W dali zobaczysz priest's icon. W tej chwili jednak nie wolno ci jeszcze lecieć do niego i zebrać go - aby tego dokonać będziesz musiał przeleć właściwą drogę pomiędzy kilkoma różnymi kolumnami.

Przeleć obok pierwszej grupy kolumn i skręć w prawo. Leć obok ściany i skręć w lewo. Miń dwie kolumny i skręć w lewo. Przeleć obok kolumny i skęć w prawo. Leć naprzód i skręć w lewo zważając na to, by nie dotknąć się do pola siłowego. Przeleć obok dwóch kolumn i skręć w lewo. Omiń dwa kolejne filary i ponownie skręć w lewo. Przeleć obok dwu kolejnych i skręć w prawo. Leć naprzód - w tym momencie pole siłowe powinno się w końcu wyłączyć - pozwalając ci pochwycić priest's icon.

Opuść salę i leć do wewnętrznego sanktuarium naprzeciw ciebie. Na jednej ze ścian spostrzeżesz kolejny kąt. Zbliż się do niego i użyj priest's icon, by otworzyć drzwi w komnacie. Przeleć przez nie i leć prosto. Znajdziesz się w pomieszczeniu z przezroczystą rurą opadającą w dół pośrodku. Na dalszym krańcu rury spostrzeżesz wejście. Przeleć przez otwór i... obejrzyj przerywnik. Uważne jego oglądanie sprawi, że ukaże ci się przerażający homunkulus! Najlepszym sposobem na jego pokonanie będzie udanie się w najdalszy kraniec pokoju i wzlecenie tak wysoko, jak to tylko możliwe. Następnie, po przyjęciu dogodnej pozycji wywal w niego wszystko co posiadasz, nie zapominając przez cały czas o ślizganiu się w prawo i lewo, by uniknąć jego ataków pazurami. Utrzymuj ten stan tak długo jak możesz, a w razie potrzeby wycofaj się z powrotem do sali i zdobyć tarcze i energię. Wreszcie, w momencie gdy homunkulus zostanie pokonany - twoi towarzysze będą mogli przejąć statek. Gratulacje! Ukończyłeś naprawdę trudny poziom.

Rozdział 7 - Wirus

Zadanie: Zostałeś wysłany do kopalni PTMC na Ceres. Tam będziesz musiał odnaleźć próbkę wirusa. Znajdź ją!

Nowi przeciwnicy: ARC-12 (sparky), FS440 (six gun - sześciolufowiec?)







Nowy Statek: Phoenix (Feniks)

Wstępna część tego scenariusz może okazać się bardzo groźna, dla każdego, kto się go podejmie. Dlatego też pierwszą rzeczą jaką powinieneś zrobić, będzie zejście na niski pułap, skierowanie się wprost na godzinę dziewiątą i lot na dopalaczu dopóki nie spostrzeżesz wielkiego, okrągłego kompleksu w kraterze. Dowodem na to, że znalazłeś właściwy kompleks będzie to, że ten którego szukasz ma cztery przełączniki na suficie.

Kiedy je ujrzysz, wystrzel ze swych laserów w każdy z nich - to sprawi, że tarcze chroniące bazę zostaną opuszczone. Kiedy się to stanie, pośrodku przełączników pojawi się niebieska kolumna. Strzelaj w nią dopóki jej nie zniszczysz.

Wróć z powrotem do miejsca startu - dostaniesz się w pobliże wielkiego kompleksu z dwiema ogromnymi wieżami strzelniczymi na zewnątrz. Na twoje szczęście - zostały one już wyłączone :). Wleć do wnętrza kompleksu przez niewielki otwór i opuść się szybem znajdującym się pośrodku pomieszczenia. Leć dalej - znajdziesz się wielkiej jaskini.

Skieruj się w lewo. Leć korytarzem jaskini - trzymając się prawej jego strony - do następnego szybu jaki ujrzysz. Wreszcie, powinieneś ujrzeć w oddali pojedynczy czołg. Stafuj w prawo i lewo, unikając wrażego ognia i jednocześnie sam nie przestawaj posyłać w kierunku czołgu co cięższych niespodzianek - dopóki nie padnie. Wleć w komnatę w której znajdował się czołg - otrzymasz automatyczny przekaz danych. Obleć salę naokoło i skieruj się do wąskiego korytarza po lewej. Spójrz w dół - zobaczysz przełącznik.

Przyciśnij przełącznik za pomocą boltu laserowego i opuść pokój drogą, którą się doń dostałeś, przeleć przez kolejny hol i skieruj się w korytarz podobny do tego, który przed momentem opuściłeś. Podobnie zresztą jak w tym poprzednim strzel w przełącznik. Wróć w centralny hol i skręć w lewo w miejscu w którym był czołg. Strzel w portal przy ścianie, by go otworzyć. Wleć w błękitną kolumnę, i uaktywnij descending accelerator. Wróć do głównej sali i skieruj się w dół. Wrócisz do jaskiń. Tu trzymaj się lewej ściany dopóki nie dotrzesz do dużej groty. Skręć w prawo i przeleć przez otwór - znajdziesz się w sali jeszcze większej niż ta którą opuściłeś - co gorsza jednak - będzie się w niej roić botów.

Szybko wśliźnij się w szyb w podłodze tej jaskini. Leć tym długim kanałem dopóki nie natrafisz na salę z dwoma przełącznikami na ścianie. Tu kieruj się korytarzem po lewej stronie i leć nim dopóki nie natrafisz na klucz. Wróć do przełączników i strzel w każdy z nich z laserów. Wróć w korytarz, z którego wyleciałeś i skręć w pierwszą drogę po prawej na jaką natrafisz. Znajdziesz się w jarzącej się na pomarańczowo sali z widocznymi w oddali wieżami i wystrzeliwującymi miotaczami ognia. Tu po pierwsze strzel w przełącznik po prawej - blisko miejsca, w którym pojawiasz się zaraz po wleceniu do tej komnaty. Następnie zbliż się do miotaczy płomieni i strzel w przełączniki po prawej i lewej stronie pomieszczenia. Zdezaktywuje to miotacze płomieni i ujawni dwie próbki wirusa.

Kiedy uzyskasz już próbki, wróć do pierwszego przełącznika w jaki strzeliłeś i spójrz w górę. Leć szybem do pomieszczenia. Z niego wleć w kolejny szyb. W momencie gdy się w nim znajdziesz, poziom zakończy się.

Rozdział 8 - Klucz w zębatce

Zadanie: W czasie gdy naukowcy będą badać próbkę wirusa, zostajesz posłany na Europę by zniszczyć rafinerię.

Nowi przeciwnicy: SH-1100 (thresher)

Już w punkcie startu włącz dopalacz, przemknij nad pierwszym kompleksem i naokoło ściany wzgórz po prawej - zobaczysz kolejny kompleks z trzema kominami.

Wleć w komin po prawej i użyj dopalacza, by przebić się przez wyrzucany przezeń dym. Jeśli portal zamknie się, zanim zdążysz przezeń przelecieć, zwolnij wyzwalacz dopalaczy i pozwól im się ponownie naładować. Kiedy otworzy się po raz wtóry, włącz dopalacz i leć w dół kominem dopóki nie trafisz na do głównej sali. Skieruj się do drzwi po prawej stronie sali.



Kiedy zbliżysz się do wejścia do kolejnego pomieszczenia, obniż pułap przy dużej szarej rurze naprzeciw ciebie i leć w dół, wśliznując się w szyb u dołu poziomu. Na pierwszym skrzyżowaniu na jakie trafisz skręć w prawo, przybędziesz do sali z potężnym obracającym się mechanizmem pośrodku. Tu strzel we wszystkie cztery czerwone płytki w czasie gdy obiekt będzie się obracaj i wśliźnij w otwór jaki się pojawi.

Leć na dół obiektu i otwórz strzałem znajdujący się tu portal. Leć wzdłuż korytarza który się pojawi - znajdziesz się w pomieszczeniu z przełącznikiem. Strzel weń z laserów - uaktywni to system schładzania fabryki. Wróć drogą, którą tu przybyłeś - aż do dużego szybu. Przeleć przez otwór w ścianie i skręć w pierwszy korytarz w lewo jaki napotkasz. Znajdziesz się w sali z plątaniną rur. Skręć w prawo i podleć do fioletowej ściany. Przeleć ponad nią i wleć w tunel jaki się tu znajduje. Wreszcie, znajdziesz się w sali z trzema dymiącymi kominami. Wybierz dowolny z nich i opuść to miejsce. Znajdziesz się z powrotem na zewnątrz.

Leć wąskim kanionem nieopodal kominów tak jak prowadzi - wkrótce powinieneś zobaczyć nowy kompleks. Wleć do jego wnętrza przez dach - na jednej ze ścian zobaczysz przełącznik. Uaktywnij go strzałem laserów i kontynuuj w dół szybem, gdzie zobaczysz obracający się obiekt na podłodze. Właduj trochę amunicji w tenże obiekt by wysadzić go w powietrze.

Kiedy chłodnica przestanie istnieć, wróć na zewnątrz i porozglądaj się w poszukiwaniu kolejnego kompleksu - w rzeczy samej podobnego do tego, który opuściłeś. Znajduje się bardzo blisko, więc nie powinieneś stracić zbyt wiele czasu na jego odnalezienie. Wleć weń i dalej postępuj tak jak w przypadku powyżej - przełącz przełącznik i zniszcz znajdującą się na ziemi chłodnicę. Następnie, tak jak wcześniej, opuść kompleks i znajdź trzeci przeznaczony do odwiedzin kompleks. Tu potwórz operację przeprowadzoną na poprzednich dwóch. Tym razem jednak, zamiast opuszczać kompleks wleć w szyb pośrodku i przeleć przez drzwi jakie tam znajdziesz. Leć korytarzem przez pewien czas, prześliźnij się przez obracający wentylator przyciągający cię do siebie i leć dalej - znajdziesz się w sali. Tu skręć w lewo i przeleć przez korytarz błękitnej jaskini. Przelecenie przez jaskinię zajmie trochę czasu, w końcu jednak powinieneś trafić do małego kompleksu.

Zestrzel wieżę w małym pokoju - sprawi to, że opadnie pole siłowe. Teraz, opuść salę drogą, którą przybyłeś i spójrz na szczyt kompleksu, gdzie znajdziesz kilka okien. Zniszcz rakietą okno znajdujące się na jego





czele. Opuść się szybem w dół i leć, poprzez kilka szybów aż do momentu gdy dotrzesz do hangaru. Po prawej znajdziesz statek medyczny z przełącznikiem na jego suficie. Strzel weń i w następny przełącznik w przyległej sali, następnie przedostań się do sali kontroli, gdzie znajdziesz kolejne kilka przełączników. Przełącz pierwszy, usytuowany przed pozostałymi trzema, zaraz za środkowym przełącznikiem. To wywoła start fregaty medycznej. Wróć do głównej sali i leć w górę, na zewnątrz budynku - w ten sposób szczęśliwie zakończysz poziom.

Rozdział 11 - Nie może być luźnych końcówek

Zadanie: Jeden z naszych pilotów został pojmany. Skieruj się na Tytana i znajdź i ocal pilota.

Nowi przeciwnicy: brak

W tej misji świetnie sprawdza się Magnum - z racji swej wytrzymałości i zdolności do przenoszenia dużej liczby rakiet. Poziom rozpoczyna się na zewnątrz, znajdziesz się tuż przed ogromną wieżą obserwacyjną. Jeśli zaczniesz latać wokół niej w nadziei odnalezienia wejścia zostaniesz zmuszony do zniszczenia paru wieżyczek wystrzeliwujących rakiety rozpryskowe a i tak niczego nie znajdziesz. Zamiast marnować amunicję więc, obróć się i znajdź niewielką budowlę, w której znajdziesz kilka rakiet cyclone - weź je, będziesz ich potrzebować. Teraz, tym, co będziesz musiał odszukać jest zablokowane wejście do systemu podziemnych tuneli. Uaktywnij swego GuideBota i nakaż mu odnaleźć je - zaprowadzi cię wprost do celu. Wleć w tunel i leć nim aż do wielkiej podziemnej sali.

Zniszcz kilka botów czających się po okolicy i zbierz rozrzucone dobra, m.in. trochę impact mortar. Staraj się



odnaleźć wszystkie dobre rakiety i pociski do moździerza - później, już w środku okażą się bezcenne - wewnątrz jest naprawdę mnóstwo ogromnych wieżyczek strzelniczych domagających się szczególnego potraktowania. Teraz spójrz pod wózek górniczy stojący pośrodku sali - zobaczysz przełącznik. Strzel weń - to sprawi że wózek zacznie się poruszać w dół po szynach w kierunku zawału. Uderzenie i eksplozja wózka otworzy ci zablokowane przejście i nowy tunel. Stąd leć w dół szybem i zniszcz obydwa boty znajdujące się tu. Odszukaj kolejny wózek górniczy i wykonaj to samo, co z poprzednim - strzel w przełącznik sprawiając, że zacznie się on toczyć w kierunku kolejnego zawaliska. Kiedy i to zostanie otwarte przeleć przez nie.

Leć w dół szybem niszcząc przy tym dwa kolejne boty. Zbierz wszystkie impact mortars leżące w tej okolicy. Leć w dół tunelem wewnątrz sali do kolejnego pomieszczenia. Przeleć przez jedyne dostępne drzwi - zostanie ci zaprezentowany przerywnik dający wskazówki co do współdziałania kamer i wież. Przed sobą zobaczysz dwie niefunkcjonujące wieże po prawej i lewej stronie ekranu. Zaznajom się z nimi; na tym poziomie zobaczysz ich jeszcze wiele. Uważaj jednak - wystrzeliwują frag missile, które mogą być naprawdę groźne, zwłaszcza gdy dostaniesz się chmurę odłamków. Staraj się więc zawsze niszczyć kamerę przed nimi - wówczas wieże nie będą cię widzieć. Pamiętaj też, że zawsze kiedy ujrzysz wieżę tego typu w oddali gdzieś obok nich powinna znajdować się kamera. Znajdź ją i zniszcz, niwelując zarazem zagrożenie wież.

Jeśli nie jesteś w stanie - atakuj same wieże - przez cały czas strafe'ując i kryjąc się za elementami planszy; po wielu, wielu strzałach powinny paść.

Leć naprzód i skręć w pierwszy korytarz po prawej jaki napotkasz. Zawiedzie cię do niewielkiej sali z czterema wieżami wystrzeliwującymi frag missile. W tym pomieszczeniu jednak stosunkowo łatwo jest je pokonać. Wyślij swego GuideBota by odszukał przełącznik drugorzędnego pola siłowego znajdujący się w tym pokoju. Kiedy znajdzie się wewnątrz - znajdzie jeden z potężnych power-upów - guardiana. Ten, uaktywniony nakaże GuideBotowi orbitowanie wokół twego statku i strzelanie do twych wrogów, tu - wież. Drugim, lepszym sposobem będzie zniszczenie kamery znajdującej się na lewej ścianie - to całkowicie wyłączy wieże. Tak czy owak jednak, będziesz musiał użyć kilku pocisków moździerzy, rakiet - wciąż pozostając w ruchu - a nie powinieneś mieć zbyt wielkich problemów. Wleć do pomieszczenia i strzel w przełącznik by wyłączyć kontroler drugorzędnego pola siłowego.

Opuść tę salę i skręć w prawo; zwalcz trzy boty stojące na straży przejścia. Na najbliższym skrzyżowaniu ponownie skręć w prawo - zatrzyma cię pole siłowe. Przed nim spostrzeżesz jarzącą się wieżę. To generator drugorzędnego pola siłowego. Kiedy centralna część wieży będzie biała - strzelaj w nią z którejś z broni pokładowych (nie marnuj rakiet!). W momencie gdy wieża przestanie istnieć, pole zniknie. Przeleć korytarzem dalej do skrzyżowania w kształcie litery T, z którego możesz udać się i w prawo i lewo. Uważaj: cztery boty czekają na ciebie - wylecą dwa z lewej i dwa z prawej strony. Cofnij się z powrotem w korytarz i zniszcz je jeden po drugim. Wróć na skrzyżowanie i leć prawo. Leć dopóki na lewej ścianie nie natrafisz na trzy przełączniki. Strzel w każdy z nich by je wyłączyć.

Poziom na który wlatujesz jest pełen tych znienawidzonych wież rakietowych. Staraj się odnaleźć kamery naprowadzające je przed zbliżeniem się do nich.

Następną czynnością, jaką musisz wykonać jest odnalezieni głównych generatorów pól siłowych. Twój GuideBot zna drogę; uaktywnij go więc i pozwól prowadzić. Zawiedzie cię wprost do sali z trzema jarzącymi się wieżami. Podobnie jak poprzednio - strzelaj w nie tylko w momencie, gdy rozjarzą się bielą. Stąd przeleć przez otwór w suficie. Uważaj jednak - na górze czeka na ciebie sześciolufowiec i parę odrapańców. Kiedy już się z nimi uporasz, nakaż swemu GuideBotowi prowadzić się do hub security key. Poprowadzi cię w duży szyb z czterema wieżami rakietowymi na jego szczycie. Użyj bądź homing, bądź large rakiet (albo obydwu) by je zniszczyć; nie zapomnij jednak unikać ich pocisków! Leć w górę, tam gdzie były wieże - znajdziesz klucz.

Mając klucz, możesz zacząć starać się o odszukanie celi więźnia. Ponownie uaktywnij GuideBota i nakaż mu prowadzić. Przeprowadzi cię przez kilka tuneli w wielki szyb. Po drodze będziesz musiał zmierzyć się z kilkoma natrętnymi napastnikami; wówczas zawsze odwołuj GuideBota i walcz do momentu, gdy z napastników pozostanie jedynie niemiłe wspomnienie. Wreszcie, znajdziesz się w dużej okrągłej jamie. Tu przerywnik powie ci, że musisz uruchomić generatory zapasowe, by wyłączyć pola chroniące cele. Zaraz po jego zakończeniu porozglądaj się bacznie w poszukiwaniu wież (rozmieszczonych w całej sali) i botów stormtrooperów. Walcząc z wieżami nie staraj się niszczyć ich wszystkich - na ścianie znajdziesz parę kamer, których zniszczenie uwolni cię od paru z nich. Ponadto twoim celem jest jedynie przełączenie sześciu przełączników rozmieszczonych w centrum pomieszczenia. Strzel w każdy z nich, by uruchomić generatory zapasowe.

Przed każdym z pól siłowych ujrzysz generator - kiedy jego środek będzie biały strzel weń by go zniszczyć. Znajdź celę, w której znajduje się pilot i jego statek; utknął on w polu grawitacyjnym! Nad drzwiami znajdziesz przełącznik - strzel weń, by wyłączyć je, tak by pilot mógł rozpocząć swą ucieczkę do wolności. Leć za nim dopóki nie traficie na dwa szyby wiodące w górę. Twój towarzysz wleci w jeden z nich i nakaże ci wlecieć w ten drugi. Zrób to - spostrzeżesz, że zostałeś oszukany... Zaraz po tym, jak zostaniesz pochwycony przez pole grawitacyjne poziom zakończy się.

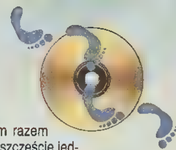
Rozdział 12 - Poligony PTMC

Zadanie: Ucieczka z poligonu poprzez pokonanie czterech walczących. Jednak nie będzie to proste - ostatnim z oczekujących na ciebie przeciwników będzie obecny mistrz poligonu, smok.

Jako że zostałeś złapany w pod koniec poprzedniego poziomu, a misja 12 jest jej bezpośrednią kontynuacją - statek który służył ci wiernie w 11-tce będzie twoim towarzyszem i tutaj. Rozpoczynając poziom znajdziesz się wewnątrz maszyny do zadawania tortur. Na wprost ciebie otwierać się będą zasuwy i zamki; po otwarciu ich wszystkich - środkowa zasuwa odsunie się wystrzeliwując ogień prosto w twoją twarz! Dlatego też widząc że którąś z nich otwiera się strzelaj w nią z czegokolwiek posiadasz by ją zniszczyć. Zniszcz wszystkie cztery otaczające zamek oraz miotacz napalmu w centrum.

Wyswobodzenie się nie będzie proste, następnym krokiem by tego dokonać będzie wyłączenie dwóch czer-





wonych pól siłowych po lewej i prawej stronie. Jak jednak widzisz, czy raczej nie widzisz - brak tu jakichkolwiek wyłączników. To jednak tylko trick - są one umieszczone tak byś nie mógł ich zauważyć - przed każdym z pól. Będziesz musiał wystrzelić pocisk laserowy tak by odbiwszy się od pola siłowego uderzył w prawą ścianę (ten strzał wyłączy pole z prawej), i podobnie - by po odbiciu od pola uderzył w przycisk na lewej ścianie (wyłączając pole po lewej). Strzelaj do skutku. Kiedy pole zostanie wyłączone wleć w każdy z pokoi i pozbieraj ekwipunek; następnie leć w dół szybem.

Oto wskazówki, gdzie powinieneś szukać tych przełączników.

Wlecisz do dużego pomieszczenia wypełnionego robotami strażniczymi. Ten typ tak ma, że w kupie staje się bardzo wymagającym przeciwnikiem - nie pozwól więc, by doszło do sytuacji, gdy będziesz zmuszony walczyć z wieloma strażnikami naraz. Raczej wróć przez tunelu i podejmuj walkę z jednym, góra dwoma na raz w poprzednim pomieszczeniu. Kiedy zniszczysz je wszystkie, zbierz tak wiele sprzętu jak możesz i leć przez kolejne drzwi. Wewnątrz sali znajdziesz kilka powerful missiles (zachowaj je na czarną godzinę), po czym strzel w przełącznik wyłączający wszystkie pola siłowe.



Wróć do poprzedniej, tej wielkiej sali; w międzyczasie pojawiło się w niej kilku nowych przeciwników. Po rozprawieniu się z nimi, przeleć przez otwór w podłodze (wcześniej przykryty polem siłowym). Zniszcz kilku stingerów i leć, poprzez drzwi na końcu tunelu oznaczonego napisem "Proving Grounds". Twoim pierwszym zadaniem w nowej lokacji będzie odnalezienie kluczu wiodącego na poziom pierwszy poligonu. Stąd leć w prawo, następnie ponownie skręć w prawo - przy pierwszej sposobności i raz jeszcze, na pierwszym skrzyżowaniu w prawo. Powinieneś znaleźć się przy drzwiach na ścianie. Oczywiście zanim w nie wlecisz zbierz nieco dobra rozrzuconego wokół - będziesz ich potrzebować - przed tobą parę naprawdę zażartych bitew.

Za drzwiami znajdują się dwie wieże, siejące nakierowującymi się rakietami - są naprawdę trudne do zabicia. Walcząc z nimi strafuj przez cały czas, od czasu do czasu posyłając w ich stronę jakąś ciężką niespodziankę. Jeśli jesteś w stanie dostać się do środka i zbliżyć tak bardzo, by móc użyć dumping mortara pomiędzy dwiema wieżami - zrób to; to bowiem niemal wszystko, czego potrzeba by się ich pozbyć. Po zniszczeniu wież, weź klucz do poziomu pierwszego.

Klucz masz, teraz musisz tylko odnaleźć drzwi do których pasuje. Opuść tę salę i leć w prawo, następnie w lewo i wreszcie znów w prawo. Natkniesz się na sześć czy siedem botów wartujących przed drzwiami po lewej. Możesz starać się przemknąć między nimi, jednak, jeśli zostaniesz zaatakowany - możesz również walczyć. Wleć w drzwi - twój pierwszy lot w ramach "ćwiczeń" na poligonie rozpoczyna się!

Twój pierwszy przeciwnik jest twardy i wkurzający. Nie próbuje zasypywać cię pociskami, zamiast tego stosuje taktykę taranowania. Trzymaj się więc od niego tak daleko, jak to tylko możliwe i sprowokuj go do władowania się w ścianę czy drzwi. W tym czasie nieustannie częstuj go czym tylko możesz (pamiętając, że następni będą twardsi...). Po jego rozwaleniu przeleć przez wrota w suficie. Leć w prawo i miń drzwi po lewej. W końcu powinieneś trafić na skrzyżowanie umożliwiające lot bądź w lewo, bądź w prawo. Wybierz prawy korytarz. Leć prosto - zobaczysz dwie wieże z nakierowującymi się samoczynnie rakietami. Zniszcz je i pochwyć klucz.



Wchodzisz w drugi sektor. Zawróć i leć prosto mijając korytarz po lewej (ten sam, z którego wyleciałeś; teraz lecisz tak, jak gdybyś wybrał drogę w lewo). Skręć w prawo - będziesz musiał stawić czoła trzem squidsom. Przeleć przez drzwi po prawej i zbierz rozrzucone tam dobra. Nie zapomnij zniszczyć beczek i skrzyń by zebrać dodatkowe wspomaganie tarcz. W pokoju tym znajduje się również wejście w drugi sektor poligonu - tuż przy podłodze, pod przejściem, którym się tu dostałeś. Miń boty kręcące się w okolicy (atakując, jeśli będzie to niezbędne) i wleć w sektor drugi - wprost na drugiego przeciwnika.

Wbrew oczekiwaniom ten bot jest łatwiejszy do wykończenia niż pierwszy. Wystrzeliwuje fusion bolty, które mają to do siebie, że nie lecą zbyt szybko - strafuj i obniżaj i zwiększaj pułap a nie powinieneś mieć z nimi problemu. Po jego rozwaleniu, wleć w drzwi u góry pokoju. Zaraz po tym jak wśliźniesz się w znajdujący się za nimi tunel zostaniesz zaatakowany przez znane ci już wieże - walące z miejsca przed tobą. Zniszcz je i leć w prawo. Powyżej, po prawej stronie zobaczysz dwie kolejne wieże strzegące trzeciego klucza. Zniszcz je obie i weź go.

Leć dalej mijając zniszczone wieże i znajdź drzwi po lewej. Uważaj jednak - wieża i parę botów stara się strzec tej okolicy. Zniszcz ich więc i przeleć przez drzwi. Wewnątrz trzeciej areny stawisz czoła podkręconemu sześciostrzałowcowi, który mimo to nie powinien zająć ci dużo czasu. Nie powinieneś bowiem mieć problemów z unikaniem jego strzałów lecąc na dopalaczu i korzystając z możliwości ślizgania się na strony. Kiedy go pokonasz, przeleć przez drzwi i leć tunelem w lewo i skręć w prawo na skrzyżowaniu. Zobaczysz kolejny klucz - standardowo chroniony przez dwie wieże i ich samonakierowujące się rakiety.

Tu jednak znajdziesz coś więcej - paru irytujących przeciwników będzie starało się zmiękczyć cię przed walką z ostatnim przeciwnikiem. Wycofaj się więc z zasięgu ognia wież i zniszcz atakujące boty. Teraz zajmij się wieżami i pochwyć klucz do czwartej areny. Leć w prawo na skrzyżowaniu - znajdziesz się na prostej drodze do swego ostatniego konkursowego oponenta. Zanim jednak pozwolą ci zmierzyć się nim - będziesz musiał usunąć z drogi bota wystrzeliwującego frag missile, zaczajonego nieopodal pola siłowego. Podejmij walkę z tak dużego dystansu jak to tylko możliwe, następnie wykorzystuj obiekty w centrum sali by schodzić z drogi śmigającym rakietom. Kiedy jednak go pokonasz, weź głęboki wdech, zaciśnij zęby i leć w okrągłe zagłębienie by stoczyć ostateczny pojedynek.

...który rozpocznie się od pojedynku z uprzednio pokonanymi przeciwnikami - tym razem wszystkimi na raz! Na twoje szczęście jednak miejsce w którym się znalazłeś wypełnione jest dobrymi rakietami i posiada wspaniałe miejsca w których można się kryć. Tym niemniej staraj się raczej nie zajmować się więcej niż jednym przeciwnikiem na raz. Kiedy już jednak pokonasz wszystkich czterech, będziesz mógł wlecieć na główną arenę i stoczyć epicki bój z mistrzem - smokiem.

Tu zasady są proste - nie zbliżaj się do tej bestii i jej napalm cannona, albo zostanie z ciebie usmażony w ułamku sekundy frytek. Jego słabością natomiast, cechą, którą będziesz musiał bezwzględnie wykorzystać to, że ma kłopoty z szybkim obracaniem się wokół. Krąż więc wokół niego niczym oszalały i pakuj w jego korpus i łeb wszystko co najcięższe na pokładzie. Jeśli będziesz to robić odpowiednio sprawnie - nie powinien nawet cię tknąć. Po wielu wystrzelonych rakietach i całych tonach wystrzelonych pocisków (być może będziesz musiał odnowić zasoby energetyczne swych dział; kieruj się wówczas do huba i poprzez drzwi z boku do stacji odnawiania energii) smok padnie. Wtedy, już spokojnie leć w górę do huba i znajdź wyście z poligonu.

Rozdział 13 - Turning the Tide

Zadanie: Lotniskowiec flagowy Expediator wysłał sygnał S.O.S. Sprawdź to.

Nowi przeciwnicy: Classified

Rozpoczynasz poziom w hangarze ogromnego Expediatora. Przeleć kawałek i pochwyć recon interface, urządzenie które będzie mówić ci, jak wielu zarażonych stormtrooperów pozostało na poziomie. Twym głównym celem jest całkowicie zniwelować ich liczbę. Aby tego dokonać, będziesz musiał wykończyć każdego stormtroopera (nieistotne czy biały, czerwony, czy zielony) i zdisable'ować aft matcen kontynuujące "produkcję" następnych.

Wleć do dużego pomieszczenia przed tobą. Tu będzie niewielu wrogów, ale za to dużo ekwipunku. Zbierz wszystko co zdołasz, następnie podejmij swe pierwotne zadanie - i odszukaj przywódcę stormtrooperów. Skręć w prawo z miejsca w którym jesteś i znajdź drzwi. Przeleć przez nie i doleć do skrzyżowania czterech dróg. Tu skręć w prawo i przeleć przez tunel. Kilka botów strażniczych będzie próbowało uprzykrzyć ci życie. Zniszcz je i leć dalej długim tunelem. U jego końca natrafisz na drzwi. Przeleć przez nie i staw czoła kilku stormtrooperom.



Stąd skieruj się, przelatując przez otwór w suficie, do dużej sali z paroma wyekwipowanymi w napalm botami. Przyległa sala z kolei wypełniona jest stormtrooperami, w tym i ich przywódcą. Zwalczając ich wykorzystuj również przyległe sale i szczególną uwagą obdarzaj żołnierzy grupy omega - są oni oznaczeni na zielono; wbrew temu jednak - groźni. Kiedy zniszczysz przywódcę stormtrooperów, będziesz mógł podjąć cel drugorzędny: wyłączyć wszystkie aft matcen.

Wróć do dużej sali w której rozpocząłeś misję i nakaż GuideBotowi wskazać ci drogę do niej. Poprowadzi cię

przez parę powykręcanych korytarzy i ostatecznie wprowadzi do otwartej sali. Zwalcz łazika, wieżę i czołg przed udaniem się dalej. Zaraz po tym GuideBot wskaże ci kanał wentylacyjny w ścianie. Na twoje nieszczęście nie jesteś w stanie się weń wpasować. Jednak nie załamuj się - poniżej kanału, po lewej stronie ściany znajdziesz drzwi. Wleć w nie - dowiesz się, co zrobić z kanałem wentylacyjnym i jak dostać się do przełącznika, który skrywa się wewnątrz.

Otwórz drzwi - ujrzysz przełącznik po lewej stronie ściany oraz fioletowe zagłębienie. W nim spoczywa sobie kilka samonaprowadzających się rakiet. Weź je i zaczekaj chwilę - pojawi się ich więcej. Strzel w przełącznik by ujrzeć przerywnik, mówiący w jaki sposób dostać się do przełącznika w wentylacji. Fakt, twój statek jest zbyt duży, jednak może by tak rakietą? Włącz widok z rakiety (w ten sposób jest dużo łatwiej) i wystrzel ją w kanał. Kieruj nią na prawo i do pokoju z przełącznikiem. W większej sali skręć w prawo i uderz sobą w przełącznik - w ten sposób wyłączysz ją.

Wyeliminowanie aft matcen oznaczać będzie początek sezonu na stormtrooperów. Jako że statek, po którym się poruszasz, jest naprawdę spory, będziesz musiał zostawiać znaczniki, by móc orientować się później, które miejsca już odwiedziłeś. Miejscami, co do których można mieć pewność, że znajdziesz tam swoje cele będzie zbrojownia (armoury; korytarz wiodący do aft matcen i rdzenia silnika), rdzeń silnika i pokłady A i B reprezentujące mostek statku.

Latając i niszcząc zwracaj uwagę na liczbę celi do uprzątnięcia. Po chwili również dojdzie ci cel ponadprogramowy - wyłączenie rdzenia silnika - wszystko to po to, by móc zaopiekować się ciepło kilkoma kolejnymi stormtrooperami. Nakaż GuideBotowi prowadzić do maszynowni (engine surge room). Zawiedzie cię do dużej sali z trzema ogromnymi wentylatorami na górze. Trzymaj się od nich z dala, gdyż wystrzeliwują one strumienie gorącego gazu. Kiedy się uaktywnią zostaniesz zepchnięty w dół szybu. Kiedy jednak nie będą działać - wleć w nie i doleć mniej więcej do połowy długości szybu. Tu obróć statek i ustaw w kierunku wentylatorów. Musisz dostać się do środkowego z nich. To zadanie jednak nie będzie łatwe - musisz zacząć lecieć dokładnie w momencie, gdy strumień się zakończy. Leć na dopalaczu do środkowego kanału wentylacji i szukaj niewielkiego otworu. Wleć weń.



Leć tunelem do dużej sali z ogromnym silnikiem. Tu będziesz musiał zapolować na paru stormtrooperów i parę innych botów na deser. Staraj się podczas walki nie wlatywać pomiędzy rury silników, gdyż ich drgania powodują obrażenia przenoszone również przez powietrze. Kiedy rozwalisz wszystkich przeciwników, przełącz przełączniki na rurach.

Opuść salę przez którekolwiek z drzwi na jej końcach i kontynuuj swe polowanie. Kiedy osiągniesz liczbę stormtrooperów do odstrzelenia równą zeru - poziom zostanie zaliczony, ty zaś będziesz mógł bezpiecznie opuścić statek.

Rodział 14 - Antywirus

Zadanie: Zadokuj na strategicznej platformie orbitalnej CED i uruchom ponownie jej zasilanie korzystając z zapasowych 'nodes'. Kiedy tego dokonasz, wprowadź antywirusa w sieć, korzystając z gniazda danych.

Nowi przeciwnicy: 'classified'

Rozpoczynasz tę misję na pokładzie orbitalnej stacji kosmicznej w sali zaopatrzenia. Przeleć przez drzwi i zmierz się z nowymi botami - sharcsami. Wymieć je do czysta i leć przez kolejne parę par drzwi aż do momentu, gdy trafisz na prawdziwe trójwymiarowe skrzyżowanie pięciu korytarzy. Przed tobą otworzy się droga na lewo, wprost, prawo i w dodatku w górę. Zaznacz sobie w jakiś sposób to miejsce, gdyż jeszcze wielokrotnie będziesz przez nie przelatywać zanim dane ci będzie opuścić ten poziom. Jak na razie jednak skręć w prawo. Znajdziesz się w sali wyposażenia; weź wszystkie rakiety i amunicję i wykończ kilka natrętnych sharcsów. Wtedy, już w spokoju weź klucz do equipment room, leżący na półeczce po prawej.

Przeleć przez drzwi i wleć do błękitnego pokoju. Przeleć na wprost i w dół poprzez kolejne i dalej aż do czerwonawego tunelu z rakietami black shark po lewej. Przeleć przez otwór w suficie i odszukaj przełącznik na ścianie po lewej. Strzel weń; uwolniony wahadłowiec ratunkowy otworzy przejście. Dla ciebie oznaczać to będzie również konieczność zaopiekowania się paroma sharcsami; wykorzystuj swą podstawową i drugorzędną broń, by wymieść ich do czysta. Wróć na skrzyżowanie pięciu dróg.

Teraz przeleć przez drzwi w suficie. Przemknij przez dwie sale - znajdziesz się w dużym okrągłym pomieszczeniu. Wleć w cały kompleks białych tuneli. Odszukaj pokój mieszczący w sobie mass driver, napalm cannon i parę beczek z napalmem. Te ostatnie potraktuj - z odległości - czymś gorącym. Za nimi znajduje się pierwszy z trzech bypass connectors, które musisz zdobyć, by móc przystąpić do naprawy zainfekowaną sieć. Weź go i wracaj z powrotem na skrzyżowanie.

Weź drugi bypass connector z tego niezwykłego pomieszczenia.

Tym razem wleć w drzwi, które znajdowały się naprzeciw ciebie przy twej pierwszej wizycie w tej sali. Wewnątrz pierwszego pokoju do którego wlecisz znajdzisz paru sharcsów. Przeleć przez kolejne drzwi - po krótkim locie powinieneś zobaczyć martwego technika i leżący obok niego przedmiot. Weź go - to dziennik martwego. Leć dalej (i nadal walcz z sharcsami) przed dwie sale dopóki nie trafisz do pomieszczenia z drzewami. Zniszcz boty rezydujące w tym miejscu i weź drugi bypass connector znajdujący się w rogu pokoju. Zaraz po tym wracaj na skrzyżowanie.

Tym razem kieruj się na prawo od twej pozycji pierwotnej. Przemierzyłeś już raz tę drogę - wtedy gdy szukałeś przełącznika uwalniającego wahadłowiec. Doleć do pomieszczenia z przełącznikiem i wleć w otwór w centrum sali (prowadzi w rurę, którą widziałeś obok przełącznika). Leć jedyną dostępną ci drogą i obleć ścianę - nieistotne czy z prawej czy lewej strony. W tej sali zostaniesz przestawiony paru groźnym botom. Zniszcz je wszystkie i weź trzeci bypass connector leżący na środku sali.

Wróć na skrzyżowanie i leć naprzód (z pozycji, w której byłeś gdy pierwszy raz znalazłeś się na tym skrzyżowaniu) aż do miejsca w którym znalazłeś martwego technika. Leć dalej - w pierwszej sali strzel w przełącznik na ścianie. Zostaniesz powiadomiony, że powinieneś naprawić datalink swym bypass connectorem. Jeśli spróbujesz uaktywnić antywirusa już w tym momencie dowiesz się, że transmitter wciąż jest wyłączony - musisz więc naprawić wszystkie trzy datalinki. Wróć na skrzyżowanie.

Przeleć przez drzwi po prawej, licząc tak jak zwykle - tak by lecieć drogą, którą już pokonałeś lecąc w kierunku wahadłowca. Ponownie leć rurą prowadzącą w miejsce, gdzie znalazłeś trzeci bypass connector. Wleć w tunel po prawej (patrząc w miejsce, w którym był bypass connector). Zniszcz kilka stingerów i sharcsów i przemknij przez tunel. Po chwili powinieneś spostrzec kolejny przełącznik i datalink. Przełącz przełącznik by naprawić gniazdo za pomocą data connectora.

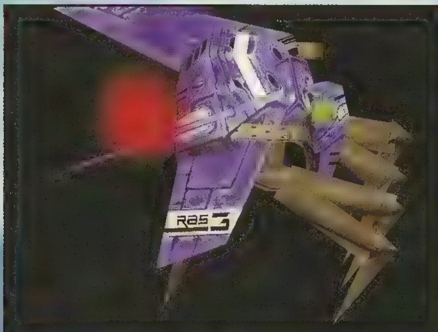
Teraz zapytam cię, co robić - tak jest - wracać na skrzyżowanie. Przeleć przez tunel w suficie i parę pojedynczych drzwi aż do momentu gdy trafisz na dużą, purpletinted room z budynkiem w kształcie wieży i dziwnymi kotami na wielkim ekranie. Na ścianie naprzeciw znajdować się będzie kolejny przełącznik i gniazdo komunikacyjne. Podleć doń i dotknij przełącznika; naprawisz kolejny port kolejnym bypass connectorem. Teraz, kiedy masz naprawione wszystkie trzy porty, system transmitera uaktywni system. Podłącz się do portu komunikacyjnego i użyj antywirusa ze swego ekwipunku. Wróć na skrzyżowanie pięciu dróg.

Leć w prawo, tak jak gdybyś chciał lecieć do wyzwalacza wahadłowca, jednak zamiast przelatywać przez otwór w suficie do tego pomieszczenia, leć w dół do sali z dużą budowlą w centrum - tam znajdziesz przełącznik. Jeśli w nią strzelisz - dowiesz się, że wprowadziłeś niepoprawny kod. Oddalając się od centralnej wieży spostrzeżesz ramię prowadzące w stronę panelu z literami. Zbliż się do tego ramienia i porusz nim popychając je swym statkiem. Przy każdej literze wciskaj przycisk by sprawdzić, czy wprowadziłeś poprawny kod. Jeśli tak się stanie - przełącznik uaktywni system obronny. Wróć na skrzyżowanie.

Przeleć przez drzwi w suficie i wróć do sali gdzie znalazłeś trzeci datalink. Zniszcz kilku sharcsów, stingerów i squidsów, i skieruj się na drugą stronę do cyfrowego ekranu ukazującego systemy obronne Ziemi. Zauważysz również pięć przycisków - cztery w rogach i jeden, większy pośrodku tworzonego przez poprzednie kwadratu. By wyłączyć pole promieni wciśnij wszystkie cztery zewnętrzne przyciski w odpowiedniej kolejności i następnie potwierdź całość wciskając przycisk pośrodku. Problemem jest jednak to, że kod zmienia się w zależności od poziomu trudności - trudno jest więc podać jego jedyną, uniwersalną formę. Będziesz musiał więc klikać po kolei po cztery przyciski w różnej kolejności i notować, które już wypróbowałeś. Kiedy metodą prób i błędów dowiesz się jak wygląda poprawny kod, przeleć przez środek sali.







Znajdziesz się w salach węzłów lustrzanych.

Aby rozmieścić węzły lustrzane przesuń każde z luster tak, by kolorowe lustro znajdowało się naprzeciw mechanizmu umieszczonego na suficie pomieszczenia. Przeleć przez wszystkie sześć sal w których znajdują się węzły lustrzane i ustaw każdy z nich. Uważaj zarazem, by nie puknąć, bądź strzelić przypadkowo w któryś z węzłów - będzie to wymagało ponownego jego ustawienia.

Zaraz po tym, jak zakończysz ustawianie ich wszystkich - wróć do dużej sali, gdzie rozwiązałeś zagadkę promienia. Zbliż się do gniazda komunikacyjnego i puknij je swym statkiem - rozpoczniesz transfer danych. To jednak nie oznacza dla ciebie końca kłopotów - wrogowie, zorientowawszy się, co robisz, będą próbowali zniszczyć soczewkę, skupiającą strumień transmisji. Prawdopodobnie też któremuś z nich się to uda. Zaraz po ich zniszczeniu więc będziesz musiał udać się w poszukiwanie zapa-



sowej soczewki. Nakaż swemu GuideBotowi odnaleźć ją - poprowadzi cię wprost do sali z wyposażeniem - tam weź soczewkę. Wróć na szczyt wieży i użyj zdobytą soczewkę na wieży. Teraz obróć się i obracaj w pył każdego bota, jaki będzie kierować się w kierunku soczewki. Kiedy transmisja zakończy się - zakończy się i poziom.

Rozdział 15 - Ostateczne Odliczanie

Zadanie: Dravis uciekł na Wenus. Antywir zawiódł. Będziesz musiał odnaleźć Dravisa i znaleźć sposób by powstrzymać wirusa.

W trakcie rozpoczynającego się właśnie ostatecznego starcia z Dravisem, stawisz czoła najbardziej jak do tej pory wymagającemu zadaniu. Będziesz musiał nie tylko walczyć z jego gigantycznymi robotami bojowymi, ale i przedzierać się przez hordy botów najrozmaitszych typów - niemal wszystkich, jakie poznałeś na poprzednich poziomach. Poczynając na stingerach i sharksach po treshery i tailboty - wszystkie jakie widziałeś, na domiar zaś złego - w grupach. Ponadto, jako że poziom nie należy do małych, mogą zdarzyć się sale, do których nawet nie musiałbyś wlatywać, gdyby nie to, że znajdziesz w niej przełączniki i zagadki, które mogą dopomóc ci w ten sposób, że poziom stanie się łatwiejszy do przejścia.

Zaczynasz poziom na zewnątrz z tylko jednym celem: odnaleźć ukrytą fortecę Dravisa. Jeśli zdecydujesz się przywołać na pomoc swego Guide Bota, zauważy, że zadanie odnalezienia fortecy jest obecnie niewykonalne. Uspokojony zajmij się paroma botami na zewnątrz - wśród nich znajdziesz również trackers i czołgi wystrzeliwujące mega rakiety. Wykorzystuj wzgórza i dolinki by pozostawać poza zasięgiem sprawiających najwięcej kłopotów trackerów. Celem jest znalezienie jednego z czterech wejść do sekcji podziemnej poziomu. Trzy prowadzą do tego samego miejsca, czwarta jednak - do sali, gdzie ukryto inner sanctum key (jedna z ważniejszych rzeczy do odszukania).

Prawdopodobnie uda ci się odkryć obiecujące przejście do sekcji podziemi - w holu budynku, wiodącym w mroki podziemi, jednak nie zajmuj się nim. Lepiej będzie dla ciebie, jeśli skorzystasz z jednego z wejść w górach; znajdziesz parę w okolicy zwiększonej aktywności wież i być może trackerów. Tym, czego szukasz, jest wejście w górze prowadzące do dużej, wypełnionej lawą jaskini. Na jednej ze ścian tej jaskini zobaczysz duże wrota.

Przeleć przez nie, za nimi natkniesz się na parę groźnych botów (w sumie nic dziwnego: na tym poziomie to normalne - będziesz się więc musiał przyzwyczaić...). Po ich zniszczeniu zbierz tak dużo broni i podbij poziom swej energii tak wysoko jak to tylko możliwe i leć dalej, poprzez sale. W zasadzie możesz kierować się tylko w jedną stronę - po drodze dewastując czyhające na ciebie boty. W każdej z sal przeszukaj dokładnie każdy zakamarek - w przeciwnym wypadku bardzo szybko staniesz się bezbronny.

Przelatując przez sale natkniesz się wreszcie na dużą komnatę z kilkoma rurami po prawej stronie i trójką zamkniętych drzwi. Badając salę spostrzeżesz, że przed każdymi z nich jeziorko lawy. Staje się oczywiste, że lawa kryje rurę prowadzącą wprost na głębszy poziom mapy. Obecnie jednak, mimo, że to właśnie tam musisz się znaleźć - nie możesz jeszcze nic zrobić. Zatem, przeleć przez salę i opuść ją drzwiami w jej końcu. Wewnątrz następnego pomieszczenia, które okaże się być pokojem kontrolnym spostrzeżesz trzy pokrętła obok trzech ekranów.

Każde pokrętło kontroluje przepływ lawy wewnątrz rur, jakie widziałeś w poprzedniej sali. Strzelając w nie (a ściślej - jedyną obecnie niezbędną - w tę po lewej) będziesz mógł wpłynąć na jej poziom. Strzelaj w nią więc dopóty, dopóki nie otrzymasz komunikatu, że włączyła się lewa pompa. Wróć do poprzedniej sali i zbliż się do najdalszych drzwi po lewej, które wciąż pozostają zamknięte.

Teraz, gdy znalazłeś się przed drzwiami, poziom lawy wypełniającej rurę gwałtownie opadnie, pozwalając ci bezpiecznie przelecieć w dół i zbadać, co się tam kryje. Leć rurą szukając otworu prowadzącego do innej części rury. Przeleć przez otwór i obróć się. Ponad drzwiami spostrzeżesz przełącznik; otworzy on drzwi po przeciwnej stronie. Puknij więc weń, odwróć się i wleć w otwarty przed momentem pokój. Wewnątrz znajdziesz klucz do inner sanctum.

Weź klucz i szybko opuść tę rurę, gdyż naturalną koleją zabrania klucza będzie to, że poziom lawy powróci do swej pierwotnej pozycji, co nie wydaje się być wskazane dla ciebie. W każdym razie nie w tym momencie :). Jeśli będziesz zwlekać zbyt długo - prawdopodobne jest, że pozostaniesz już w tej rurze. Dlatego też, zanim weźmiesz klucz, zapisz się - ot tak, na wszelki wypadek...

Przeleć przez pokój kontrolny w którym uruchomiłeś pompy lawy i leć przez parę kolejnych sal, do momentu gdy ujrzysz drzwi prowadzące do Wewnętrznego Sanktuarium (inner sanctum) fortecy Dravisa. Wejście jest jednak tylko dla najtwardszego z twardych; każdy bot wewnątrz bowiem nie tylko wyposażony w przeskalowane moim zdaniem energię i tarcze, ale i dysponuje siłą ognia zdolną zmieść cię z powierzchni Wenus w mgnieniu oka. Natrafisz również, a ściślej - to on cię znajdzie - na statek podobny do twego - ten będzie najgroźniejszym przeciwnikiem, jakiemu dotąd zmuszony byłeś stawić czoła. Tak się przynajmniej z początku wydaje, gdyż parę rakiet skutecznie ostatecznie go zniechęci. Bądź jednak ostrożny i zważaj także na nieporuszających się przeciwników - w paru korytarzach sufity udekorowane są wieżami wystrzeliwującymi homing rakiety.

Warto pamiętać również, że mimo iż na pewno szybko zostaniesz otoczony przez wraże boty nie staraj się walczyć z nimi wszystkimi na raz - podejmuj boje tylko z dwoma czy trzema. Wróć do korytarza i prowokuj boty tak, by wchodziły ci wprost pod działa i otwory wyrzutni rakiet. Skręć w lewo na skrzyżowaniu i leć holem dopóki nie natrafisz na kolejne skrzyżowanie. Ponownie skręć w lewo - znajdziesz się w dużym szybie prowadzącym w dół. Na dole spostrzeżesz pole siłowe - wyłączy się w momencie, gdy opadniesz na samo dno.

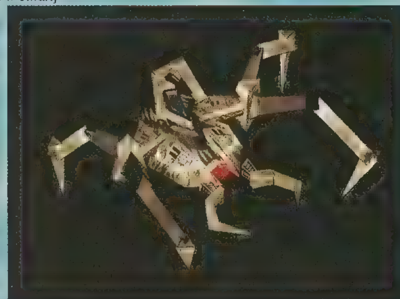
W tunelu czeka na ciebie jednak parę stingerów i dość duża grupa botów innych typów. Szybko cofnij się do korytarza i wykorzystuj każdą przewagę, jaką potrafisz sobie w chwili obecnej wypracować. Tak długo jak to możliwe staraj się nie marnować swych najmocniejszych argumentów na płotki pokroju tych w dole. Zbierz wszystkie dobra jakie znajdziesz wewnątrz i przeleć przez ekspole siłowe poniżej.

Kiedy przelecisz przez otwór, staniesz się świadkiem scenki w której helion wyłoni się z tuneli jaskini. Uważaj - mimo, że w jaskini, w której przyjdzie ci podjąć walkę jest sporo miejsca by próbować latać wokół niego - może się zdarzyć, że raptownie zatrzyma cię jakaś ściana... Zalecam również zapisanie gry przed podjęciem walki z helionem. Dobrze byłoby również, gdybyś był w pełni sił, tj. energii i tarcz i przy okazji nie musiał liczyć każdej rakiety. W przeciwnym wypadku - jesteś martwy.

Jedynym słabym punktem heliona jest głowa (to nie Polak... ;), chroniona przez potężne ramiona. Wiedząc to nie marnuj amunicji na strzelanie w tył, ramiona czy inne części, składające się na tego stwora. Nie marnuj więc czasu i pakuj mu pociski wprost w czaszkę. Faktycznie nie jest ona łatwym celem, jednak dokładnie mierząc (co dodatkowo utrudnia konieczność strafowania) powinieneś zaliczyć kilka precyzyjnych trafień. Fakt, że helion odniósł spore obrażenia przejawi się tym, że zmieni on broń - z rakiet na pistolet laserowy. Ty wciąż strzelaj w jego łeb. Jeśli będziesz w stanie zbliż się do jego łba tak daleko, jak to tylko możliwe - tak by znaleźć się wewnątrz obszaru wyznaczanego przez jego ramiona. Tu nie krępuj się i wal ze wszystkiego, co masz najcięższe - wyjątkowo chętnie widziane są powodujące spore obrażenia bronie bliskiego zasięgu, jak napalm cannon.

Po władowaniu weń paru ton rakiet i pocisków helion postanowi wycofać się ostatecznie z tego biznesu - eksplodując. Widząc że ten cieszący oko proces rozpoczyna się zacznij uciekać tak daleko, jak to możliwe, albo pochłonie cię fala eksplozji. Przeleć przez otwarte drzwi i obejrzyj outro. To już koniec. Przynajmniej do premiery Descent 4.

Josephine

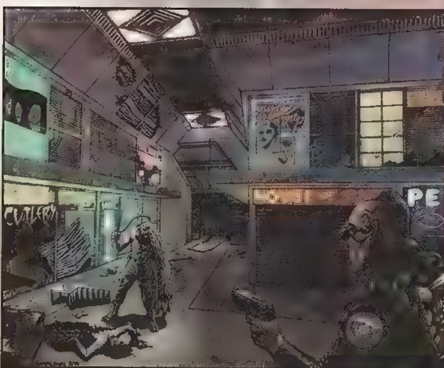


producent: Electronic Arts
platforma: PC

System Shock 2

Gdy czterdzieści lat temu pewien hacker został postawiony przed prostym wyborem - odsiadka lub "drobna" przysługa - nikt nie przypuszczał, jak wielkie kłopoty z tego wynikną... Pozbawiony przez niego ograniczeń SHODAN, system komputerowy zawiadujący stacją Citadel, zyskał bowiem samoświadomość, a wraz z nią i nowy cel swej egzystencji - wyniesienie siebie na pozycję boga. Na szczęście temu samemu hackerowi, jedynemu niezmienionemu członkowi załogi Citadel, udało się zniszczyć stację, a tym samym zażegnać grożące nam niebezpieczeństwo. Tylko czy aby na pewno...?

Zanim jednak będziecie się mogli o tym samodzielnie przekonać, czeka was proces stworzenia swej postaci. Tak, tak, System Shock 2 nie jest prostą strzelanką, a perfekcyjnym połączeniem widoku FPP, filmu grozy oraz elementów RPG. Dlatego też miłośnicy Quake'a raczej się nim nie zachwycą, ale jeśli komuś podobał się Thief czy Half-life, będzie wniebowzięty. Zanim to jednak nastąpi, musicie dokonać kilku wyborów, najlepiej zresztą, by odpowiadały one waszym preferencjom co do stylu gry. Postać można bowiem w tej grze rozwijać, ale trzeba się przy tym ograniczyć do kilku dziedzin, bo wszystkich na pewno nie opanujecie... Ale rozwój to dopiero przyszłość, a na razie czeka was szkolenie podstawowe, określające wasze umiejętności początkowe.



Centrum poborowe

Witajcie, kadecie, w naszym pięknym centrum poborowym! Gratulujemy wyboru - służba w siłach zbrojnych jest nie tylko powołaniem każdego obywatela, daje ci także wspaniałe możliwości samodoskonalenia! Zanim jednak to nastąpi, czeka cię pierwszy poważny test, ułatwiający późniejszy wybór. Możesz go oczywiście zignorować, ale w twoim interesie jest jednak z programów treningowych skorzystać. Nie tylko unikniesz późniejszych problemów, ale przede wszystkim zapoznasz się z podstawowymi zadaniami każdego z rodzajów naszych sił zbrojnych.

Jako pierwszy w kolejności czeka na ciebie kurs podstawowy, o nazwie mówiącej o nim właściwie wszystko - jego głównym zadaniem jest oswojenie rekrutów z zasadami poruszania się, wykorzystywania przedmiotów oraz używania standardowego ekwipunku każdego żołnierza. Być może uważacie, że to tylko zbędna strata czasu, ale nie wołajcie później mamy, bo i tak wam nie pomoże. Służba w siłach zbrojnych to nie bezmyślne strzelanie do wszystkiego, co się rusza, więc lepiej sobie parę nowych prawd przyswoić już na samym początku.

Po kursie podstawowym powinniście skierować swe kroki do części dla zaawansowanych. Została ona dla przejrzystości podzielona na trzy osobne sekcje, z grubsza odpowiadające trzem rodzajom sił zbrojnych. Na początek coś, bez czego wojsko obyć się nie może, czyli prawie wszystko, czego powinniście się dowiedzieć o walce - ta część dostępna jest dla was za wejściem z etykietką Weapon. Jeśli po jego zaliczeniu stwierdzicie, że właśnie o takich przeżyciach chcielibyście w przyszłości opowiadać swym wnukom, to płynie w was krew prawdziwego Marines. Ale zanim pobiegniecie do promu, zapoznajcie się jeszcze z dwoma pozostałymi kursami - dobry żołnierz powinien być bowiem przygotowany na wszystko, nawet jeśli jest to tylko zabawa z techniką czy projekcja własnych zwidów. Z techniką zapozna was drugi z kursów zaawansowanych, czyli Technical. W jego trakcie nauczycie się między innymi obchodzenia komputerowych systemów zabezpieczających - umiejętności bardzo przydatnej na wypadek jakiegoś sabotażu lub usterki w sprzęcie. Oczywiście zdaję sobie sprawę, że niektórzy z was wykorzystają tą wiedzę do robienia sobie głupich kawałów, ale to się chyba nigdy nie zmieni... Ale wracając do rzeczy - jeśli zabawa z elektronami pociąga was bardziej niż zapach prochu czy chodzenie z dziwną kulą w ręce, Flota (Navy) przyjmie was z otwartymi ramionami!

Dla niezdecydowanych pozostaje jeszcze wyjście trzecie, z którym możecie się zapoznać w trakcie ostatniego z kursów. Został on bowiem poświęcony tak zwanym zjawiskom PSI. Nie będę się tutaj wdawał w ich szczegóły, od tego jest przecież kurs, ale jeśli w dzieciństwie korciło was, by wziąć szklankę mleka bez wstawania z kanapy, to po odsłużeniu swego w OSA, czyli części naszych sił zbrojnych zajmujących się takimi zjawiskami, będzie to jak najbardziej wykonalne - nawet jeśli w środku szklanki zamiast mleka znajdzie się coś innego (choć, tak na marginesie, to słyszałem, że trunki raczej zmniejszają tego typu zdolności, więc jeśli macie do nich pociąg, to źle trafiliście).

Po przejściu wszystkich kursów pozostaje wam już jedynie udać się na jedno z trzech stanowisk startowych, a później już tylko cztery lata szkoleń i możecie ruszać na swe pierwsze prawdziwe zadanie! Ale zanim przekroczysz próg jednego z wahadłowców, zapoznaj się jeszcze z programami szkoleń - po starcie odwrotu już nie będzie.

Szkolenie

Mam nadzieję, że już się, kadecie, na jedną z dróg zdecydowałeś, ale ponieważ nie możemy nikogo zmuszać do dokonania swego wyboru bez poznania wszystkich faktów, więc masz jeszcze ostatnią szansę na zmianę swego zdania - przed tobą leżą trzy programy szkoleń, odpowiadające rodzajom naszych sił zbrojnych. Zapoznaj się z nimi dokładnie, rozważ wszelkie za i przeciw, a później śmiało ruszaj przed siebie - załoga każdego z wahadłowców powita cię z otwartymi ramionami!

UNN Marines

Witaj na pokładzie! Zostaw wszelkie swoje wspomnienia za sobą, przed tobą leży bowiem wspaniała droga elitarnych oddziałów wojskowych! Pamiętaj, ostatecznie to właśnie Marines stają oko w oko ze wszystkimi niebezpieczeństwami, czy to w postaci piratów (ktoś przecież na pokład ich statków wejść musi), czy też strasznych, krwiożerczych i zagrażających naszej cywilizacji Obcych (o ile w przyszłości jakieś kosmiczne szkarady zostaną odkryte...).

W trakcie swego pobytu tutaj nauczysz się z przydzielonej ci broni nie tylko strzelać, bo to potrafi każdy dzieciak w slumsach, ale przede wszystkim o nią dbać. Czyszczenie, wprowadzanie ulepszeń, odblokowywanie zaciętych sztuk - to wszystko jest od naciskania spustu dużo trudniejsze, a na polu walki równie istotne.

Dokładny spis dostępnych kursów znajdziesz poniżej, ale jeśli zależy ci na jak najmniej bolesnym spotkaniu z przyszłą służbą, to najlepiej zrobisz, wybierając najpierw kurs na transportowcu Galo (da ci on siłę potrzebną w walce wręcz), później służbę w Port MacArthur (dodatkowy trening w standardowych rodzajach broni), a na koniec rok w Gwardii Honorowej (by nauczyć się o swą broń dbać). Wybór masz oczywiście wolny, ale ten sprawdza się w większości przypadków po prostu najlepiej.

Rok pierwszy
Drzwi lewe - transportowiec Galo, pomoc zaopatrzeniowa: +2 do Siły (Strength)
Drzwi środkowe - szkoła przeżycia na Io: +2 do Wytrzymałości (Endurance)
Drzwi prawe - trening w zerowej grawitacji na Guadalcanal: +2 do Zręczności (Agility)

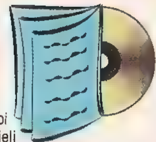
Rok drugi
Drzwi lewe - strzelec na Antigua: +1 do Broni energetycznych (Energy Weapon) i +1 do Cyber-powinowactwa (Cyber Affinity)
Drzwi środkowe - placówka JM-432 w polu asteroidów: +1 do Broni Ciężkiej (Heavy Weapons) i +1 do Cyber-powinowactwa
Drzwi prawe - szkoła strzelecka w Port MacArthur: +2 do Broni Standardowej (Standard Weapons)

Rok trzeci
Drzwi lewe - Gwardia Honorowa UNN: +1 do Utrzymania (Maintenance)
Drzwi środkowe - stacja treningowa Poliedes: +1 do Modyfikacji (Modify)
Drzwi prawe - konsultant systemowy na Antigua: +1 do Naprawy (Repair)

UNN Navy

Witamy na pokładzie! Jak widać, w końcu dokonałeś słusznego wyboru - stałeś się częścią najważniejszego rodzaju sił zbrojnych. W końcu to my zapewniamy wszystkim transport, my dbamy o zaopatrzenie, my zajmujemy się całym sprzętem - słowem, bez nas nie obejdzie się dokładnie nikt, czy to będą mięśniaki z Marines, czy też paranoicy z OSA.

W trakcie szkolenia nauczysz się wszystkiego, co na współczesnym polu walki niezbędne. Nie straszni ci będą zarówno wrogowie nieożywieni, w rodzaju zamkniętych drzwi czy systemów alarmowych, jak i ci jak najbardziej ruchomi - niech Marines mówią, co chcą, ale w standardowym sprzęcie bojowym wcale



nie są od nas lepsi! W dodatku ich szkolenia koncentrują się jedynie na walce, a przecież współczesne pole bitwy to już nie bezludne pustkowia, to najeżone techniką wytwory naszej cywilizacji, gdzie liczy się nie siła, a sprawność umysłu i zacięcie do komputerów.

Rok pierwszy
Drzwi lewe - dział operacji statku Lucille: +1 do Hakowania (Hack) i +1 do Siły
Drzwi środkowe - dział inżynieryjny statku Lucille: +1 do Naprawy i +1 do Siły
Drzwi prawe - siły policyjne statku Lucille: +1 do Modyfikacji i +1 do Siły

Rok drugi
Drzwi lewe - pomocnik nawigatora na statku Carfax: +2 do Cyber-powinowactwa
Drzwi środkowe - zaopatrzeniowiec na statku Pierce: +1 do Utrzymania
Drzwi prawe - szkoła treningu taktycznego Laverne: +2 do Broni standardowych

Rok trzeci
Drzwi lewe - placówka badawcza imienia Marie Curie: +1 do Badania (Research)
Drzwi środkowe - szkoła przeżycia na Io: +2 do Wytrzymałości
Drzwi prawe - trening w zerowej grawitacji na Yamamoto: +2 do Zręczności

OSA

Witamy na pokładzie. Ponieważ sam się tutaj zgłosiłeś, zdajesz sobie, mam nadzieję, sprawę z czekających cię zadań. Jak na elitę przystało, nie będą to zadania łatwe, ale też do prostszych można przecież posłać Marines. Tyle że oni nie potrafią być niewidzialni, nie potrafią tworzyć mocą swego umysłu barier ochronnych, nie mogą zabić samą myślą. A są momenty, gdy jest to niezbędne, i wtedy do akcji wkraczamy my.
Ale to pieśń przyszłości, początki będą dużo skromniejsze. Pamiętaj, u nas najważniejsza jest wytrwałość i jasne określenie swego celu. Nie można być przecież mistrzem we wszystkim, a specjalizacja jest wyjściem dużo lepszym niż średniactwo, choćby nawet połączone ze znajomością bardzo wielu technik. Nie zawracaj sobie także głowy bronią czy techniką - mimo iż z początku mogą się one wydać atrakcyjnym uzupełnieniem twych własnych możliwości, z czasem staną się tylko zbędnym balastem...

Rok pierwszy
Drzwi lewe - dostęp do drugiego poziomu wtajemniczenia, Kriokineza (Cryokinesis) oraz Cyber-powinowactwo psychogeniczne (Psychogenic Cyber Affinity)
Drzwi środkowe - dostęp do drugiego poziomu wtajemniczenia, Kriokineza oraz Przemieszczanie (Kinetic Redirection)
Drzwi prawe - dostęp do drugiego poziomu wtajemniczenie, Kriokineza oraz Ekran psycho-refleksyjny (Psycho-reflective Screen)

Rok drugi
Drzwi lewe - dział przesłuchań telepatycznych: +2 do Zdolności psionicznych
Drzwi środkowe - laboratorium Ki Luan: +1 do Badania
Drzwi prawe - psioniczny trening taktyczny: +2 do Wytrzymałości

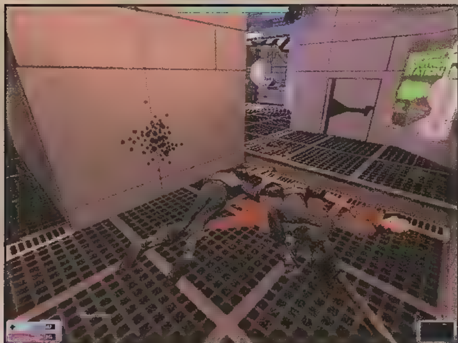
Rok trzeci
Drzwi lewe - działania antyterrorystyczne: +1 do Siły, +1 do Zręczności, +1 do Cyber-powinowactwa, Zręczność Psychogeniczna (Psychogenic Agility)
Drzwi środkowe - grupy rekrutacyjne: +1 do Siły, +1 do Zręczności, +1 do Cyber-powinowactwa, Tłumienie Neuro-refleksyjne (Neuro-reflex Dampening)
Drzwi prawe - działania bezpośrednie: +1 do Siły, +1 do Zręczności, +1 do Cyber-powinowactwa, Zdalne Sterowanie Elektronami (Remote Electron Tampering)

Szkoła Przetrwania

Jak już zapewne wiecie po przeczytaniu materiałów rekrutacyjnych, System Shock 2 oferuje graczowi bardzo dużą różnorodność. Poza oczywistymi zaletami dla bardziej zaawansowanych wiąże się to także i z jedną podstawową wadą - względnie łatwo się w tym wszystkim pogubić i w rezultacie w pewnym momencie utknąć na amen. Ale jest jeden prosty środek zaradczy, czyli nasz kurs. Wprawdzie zapewniamy jedynie część teoretyczną, ale braki praktyczne uzupełnicie bez większych problemów już w trakcie swej służby na pokładzie Von Brauna.

Plan rozwoju postaci
Chociaż wybór kariery w Marines lub we Flocie nie zamyka wam drogi do umiejętności dostępnych dla innych, to jednak pamiętać należy o jednym - jaki jest sens tracić trzy lata w szkole Marines, skoro chcemy zostać PSIonikiem?
Ale to nie wszystko. Warto bowiem już na samym początku zrobić sobie listę umiejętności, które będziemy chcieli zdobyć, a później konsekwentnie się jej trzymać. Zbyt częste skoki w bok lub ambicje do znania się na wszystkim kończą się niestety raczej tragicznie. Część zadań wymaga bowiem umiejętności na odpowiednio wysokim poziomie, a w grze nie ma aż tylu modułów, by starczyło ich na wszystkie wasze zachcianki (przynajmniej na wyższych poziomach trudności) - możecie więc skończyć z zablokowaną drogą do lepszych broni, nie będziecie sobie w stanie poradzić z lepszymi zabezpieczeniami, a jednocześnie nie dorobicie się mogących te braki zniwelować umiejętności PSIonicznych. Specjalizacja jest w tej grze niezbędna i każdą z trzech "profesji" bazowych da się ją ukończyć, o ile tylko będą one rozwijane.

Czesanie terenu
Zyskanie dostępu do każdego nowego poziomu powinno zawsze iść w parze z jego dokładnym przeszukaniem. Bardzo, bardzo dokładnym! Jeśli tylko widzisz coś, co można otworzyć, nie wahaj się tego zrobić! Wszystkie biurka, skrzynie, kosze na śmieci (będące w tej grze jedną z częściej używanych skrytek!) powinny zostać wywrócone do góry nogami, i to już przy pierwszym ich napotkaniu, kiedy to dopiero odkrywamy mapę danego poziomu. Pozwoli to uniknąć późniejszego zastanawiania się, gdzie to jeszcze czegoś nie zbadaliście - bo będzie to mówiła zakryta mapa. Oczywiście, nie zawsze będzie można zabrać wszystkie swoje znaleziska ze sobą (zresztą taszczenie kolejnej zbroi czy broni, której nie będziecie chcieli używać, nie ma raczej większego sensu...), ale jeśli tylko spotkacie coś interesującego, a obecnie wam niepotrzebnego, zostawcie w tym miejscu marker. Nie będziecie musieli później błądzić, powtarzając sobie w kółko "przecież to powinno gdzieś tutaj być...".
Otwieranie biurek czy skrzyń to zresztą wcale nie koniec - jeśli tylko rzuciło ci się w oczy jakieś miejsce mogące się nadawać na skrytkę, nie wahaj się przed jego zbadaniem! Wprawdzie przedmioty do ukończenia gry niezbędne nie są zazwyczaj zbyt trudne do znalezienia, to przecież i zwykłych nanitów tudzież amunicji nigdy za wiele! Poza tym bardzo ważnym źródłem przedmiotów (i przede wszystkim informacji!!!) są martwe ciała. Wprawdzie przeszukiwanie zmarłych nie jest może zajęciem miłym, ale jeśli chcesz przeżyć, a przy okazji wiedzieć, o co w tej grze chodzi, nie masz wyboru.
Poza szukaniem przedmiotów powinniście także zwracać uwagę na położenie paru innych, bardzo istotnych urządzeń. Pierwsze z nich to maszyna do biorekonstrukcji, która za skromną opłatą (dziesięć nanitów!) przywróci was do życia - pod warunkiem jednak, że pozwolicie jej na pobranie próbek swego ciała (czyli ją znajdziecie i przyłożycie rękę do sensora). Owszem, można w takim przypadku skorzystać z opcji Load, ale nie zawsze jest to tak opłacalne, nie mówiąc nawet o tym, że taki Load to jednak drobne oszustwo...
Druga z przydatnych maszyn to ładowarka do baterii - darmowa! Przydaje się nie tylko walczącym broniami energetycznymi, ale i używającym implantów, które przecież także z energii korzystają. Poza tym trzeba czasami podładować baterię systemów zapasowych, a lepiej z góry wiedzieć, gdzie się w tym celu udać.
Trzecim i ostatnim "niezbędnikiem" jest każde z łóżek chirurgicznych, które po zaktywowaniu będą mogły za drobną opłatą (ułamek ceny zestawów przenośnych - co to jest pięć nanitów za pełne zdrowie?) podreperować nasze zdrowie. A skoro już przy aktywowaniu jesteśmy - w żadnym wypadku nie róbcie tego na zapas! Aktywatorów jest bowiem dużo mniej niż łóżek, a ich przydatność jest przecież nieoceniona i takie marnotrawstwo będzie się później mścić. Poza tym - zawsze przecież można wrócić windą na poprzednie poziomy, co bardzo często jest wyjściem jak najbardziej zadowalającym!



Wiadomości
Informacje pozostawiane przez członków wyprawy Von Brauna są nie tylko ozdobnikiem, a ich rolą nie jest wcale li tylko budowanie nastroju. Zresztą już i to ostatnie jest już wystarczającym powodem, by ich wysłuchiwać - nawet bez dogłębnej znajomości angielskiego (bo po pierwsze można ich wysłuchiwać dowolną ilość razy, a po drugie - jest przecież jeszcze wersja pisana, a ta plus słownik równa się tłumaczenie!), bo odgłosy i nastrój głosu są przecież dość uniwersalne, a atmosferę budują one wprost perfekcyjnie.
Równie ważne jest jednak i to, że bardzo często zawierają one także podpowiedzi dotyczące danego poziomu. Może to być na przykład hasło otwierające drzwi, sposób na zabicie trudniejszych potworów czy lokalizacja skrytki z bronią - wszystko to przekłada się jednak w prostej linii na ułatwienie rozgrywki.

Każda z dróg prowadzi do...
Cóż, już to przerabialiśmy, ale powtórek nigdy za wiele. Tak więc jeszcze raz - wczujcie się w swoją postać! W tej grze nie ma jedynego słusznego rozwiązania! Starajcie się myśleć kategoriami swych umiejętności - przyniesie to o wiele większe korzyści, niż nauka swego "marynarza" walki wszelkimi możliwymi broniami - przecież jego główną specjalnością powinna być zabawa z elektroniką!
Aby to lepiej wszystkim uzmysłowić, weźmy pierwszy lepszy przykład - korytarz z kamerą systemu bezpieczeństwa i wieżyczką strażniczą oraz trzy różne sposoby "załatwienia" tego problemu. Na początek sposób teoretycznie najprostszy, będący wizytówką





Marines - ciężka broń w łapy, zbroja na klatę i... nie, wcale nie szarża, bo to niepotrzebne narażanie życia, tylko krycie się za rogiem, strafe'y na boki i mierzone strzały - ogień automatyczny to przecież bezsensowna strata amunicji.
Jako ilustracja sposobu drugiego wystąpi członek Floty, człek niby cherlawy, ale za to dobrze rozumujący. Co w takim przypadku powinien zrobić? Ano przecież wystarczy poszukać najbliższego terminala i wyłączyć system bezpieczeństwa! Proste? Wystarczy tylko odpowiednio wysoki Hack i będzie to zadanie banalne! Ale to nie wszystko, bo przecież po włączeniu się zabezpieczeń problem z kamerą i wieżyczką pozostanie... Ale, po pierwsze, można je przecież zniszczyć, a po drugie - wieżyczkę także da się przerobić - w dodatku bezterminowo! I niech no tylko w jej pole widzenia dostanie się jakiś mutant...
Na koniec zostaje członek OSA. Tego potraktuję jednak mniej dokładnie, gdyż ma on potencjalnie najwięcej możliwości, przez co musiałbym się tutaj nieźle rozpisać, a miejsca zbyt wiele nie ma. Dlatego też podam tylko ogólne idee. Idea pierwsza - postąpić w stylu Marines. W końcu niektóre zdolności są równie skuteczne co zbroja w obronie i nie mniej destrukcyjne w ataku! Idea druga - pobawić się w niewidzialnych, w końcu skoro cię nie widać, to wieżyczka pozostanie nieruchoma i bez najmniejszych problemów przejdziesz dalej! Idea trzecia - postawienie pola ochronnego przed wieżyczką - a niech sobie biedaczka strzela, przez pole i tak się nie przedostanie...
Podobne przykłady można również znaleźć i w przypadku, dajmy na to, terenu z wyjątkowo licznymi wrogami. O sposobach Marines już pisałem (jest to w końcu sposób dobry na każdego), dlatego od razu przejdę na marynarza. Co biedak może zrobić? A od czego ma zwinne nogi i wcześniej przejęte wieżyczki? Wystarczy przecież sprowadzić wrogów na teren kontrolowany przez naprawione systemy obronne i po sprawie! Na koniec, jak zwykle, OSA, której członek mógłby, prócz sposobów już wymienionych, przeskanować swe najbliższe otoczenie i po prostu przemknąć się między wrogami - nawet bez potrzeby bycia niewidzialnym!
Wszystkie te przekłady, choć mające również realne zastosowanie w grze, służą jednak przede wszystkim jednemu - pokazaniu, że nie istnieje w tej grze coś takiego, jak jeden sposób jej przejścia czy najlepsza postać! Wystarczy jedynie chwilę pogłówkować...

Walka wręcz

Skuteczna walka wręcz jest bodajże najważniejszą umiejętnością każdego żołnierza, nawet należącego do OSA czy Floty. Klucze, rapiery tudzież kryształy nie wymagają przecież cennej amunicji, a w większości wypadków są równie skuteczne, co broń palna czy energetyczna. Nawet takich wrogów, jak roboty naprawcze, można przy odrobinie wprawy rozwalić bez najmniejszego nawet ubytku na zdrowiu! Wymaga to jednak (podobnie jak i walka z nieco mniej wymagającymi przeciwnikami) podejścia nieco od szarży z okrzykiem na ustach innego. Trzeba się bowiem nauczyć zgrywania uderzeń bronią ze zmianą pozycji. W System Shock 2 nie można bowiem liczyć na dużą częstotliwość uderzeń, a zatem każde z nich jest na wagę złota, zwłaszcza w walce z przeciwnikiem dysponującym bronią zasięgową.
Poza dobrymi założeniami taktycznymi, równie istotne są jednak i odpowiednie umiejętności. Wysoka zręczność sprawia, że wyprowadzenie ciosu zajmuje mniej czasu. Wysoka siła powoduje, że ciosy zadają więcej obrażeń. Jako upgrade swego OSu można także wziąć zdolność Śmiertelną Broń (Lethal Weapon), sprawiającą, że każdy cios zadaje o 50% więcej obrażeń. Ostatnim z pomocników jest umiejętność Badania. Wrogowie po śmierci zostawiają bowiem od czasu do czasu jakiś organ, a jego przebadanie owocuje nie tylko informacjami natury ogólnej czy wykazem odporności i słabych stron, ale także bardzo wymiernym zwiększeniem zadawanych im obrażeń o 15%.
Po części ogólnej przejdźmy do rzeczy bardziej szczegółowych, czyli sposobów postępowania z najczęściej spotykanymi wrogami.
Na początek mutant standardowy, wyposażony w stalową rurkę. W jego przypadku wystarczy zastosować najprostszą taktykę walki z doskoku: podbiegamy i natychmiast się wycofujemy, prowokując go do ataku - gdy tylko go wykona (w powietrze - nie zapomnijcie o odskoku!) wykonujemy kontruderzenie. Całość wystarczy powtarzać do skutku, pamiętając tylko o tym, by cofać się jedynie w znane już sobie (i oczyszczone z wrogów) obszary. Przy wyższej zręczności można zresztą cały ten "taniec" znacznie skrócić - wystarczy wziąć zamach i wykonać uderzenie dokładnie w momencie doskoku - przy wykonanym natychmiast po trafieniu odskoku mutant nie ma szans na zareagowanie.
Następni w kolejce, czyli mutanci wyposażeni w shotguny i granaty, są już przeciwnikiem bardziej wymagającym. Przede wszystkim dlatego, że nie można sobie przy spotkaniu z nimi pozwolić na spokojne odskoki w tył - kule są przecież i tak szybsze... Dlatego znacznie większą rolę odgrywa w tym przypadku otoczenie. Wystarczy przecież zwabić takiego mutanta za jakiś załom czy drzwi, by mieć pewność zadania paru uderzeń, zanim ten wpadnie na to, co się wokół niego dzieje. Takie podchody są może i męczące, ale ważna jest przecież wysoka ich skuteczność - a poza tym, po odpowiednim dopakowaniu, wystarczy z reguły tylko jedno celne machnięcie... Zresztą, w przypadku osobników rzucających, istnieje także sposób dużo prostszy, czyli szarża! Pod nogi granatu sobie przecież nie rzucą, a z bliska są niemal bezbronni i wielkich kłopotów nie sprawiają.
Mutanci, nawet uzbrojeni, nie są jednak przeciwnikiem mogącym śnić się po nocach - w przeciwieństwie do takich na przykład niewinnie gaworzących małpek czy scyborgizowanych pań (Cyborg Midwife). Nie dość bowiem, że są to wrogowie szybcy i dysponujący mocnym atakiem z dystansu, to jeszcze i w zwarciu radzą sobie całkiem nieźle. Taktyka w obydwu przypadkach jest jednak taka sama, jak przy walce z uzbrojonymi mutantami, czyli ataki zza rogu połączone z dzikim rzucaniem się na boki w celu uniknięcia ich ciosów. Jest to szczególnie istotne w przypadku pań, których strzały są bardzo trudne do uniknięcia i jak najszybsze skrócenie dystansu jest warunkiem do przeżycia niezbędnym. Podobnie zresztą jak i późniejsze dzikie rzuty na boki (oraz w ograniczonym zakresie w przód i w tył), bo i z bliska istota ta potrafi być bardzo nieprzyjemna.
Na koniec jeszcze jedna, drobna uwaga dotycząca małpek - przed ich uderzeniem warto zejść do parteru, znacznie łatwiej wtedy bestię trafić, a na brak celności lepiej sobie nie pozwalać, bo mimo niewielkich rozmiarów jest to przeciwnik od zwykłych mutantów dużo bardziej wymagający. Zwłaszcza na wyższych poziomach statku, kiedy to ich atak robi się dużo mocniejszy, a gaworzenie ma nadal tak samo niewinny ton...

Walka z dystansu

Ta część gry powinna zwolennikom gier FPP sprawiać najmniej kłopotów. W końcu pistolety, shotguny czy działka energetyczne występują w nich aż w nadmiarze. Nie wymyślono zresztą w tej grze niczego nowego w dziedzinie taktyki - wystarczy wykorzystywać naturalne przeszkody terenowe, by nie dostać się pod ostrzał wroga, a w odpowiednim momencie samemu zaatakować i kilkoma celnymi strzałami walkę zakończyć. Ale nie znaczy to, że różnic w porównaniu do takiego na przykład Half-life'a nie ma w ogóle. Tajemnica długiego życia tkwi bowiem w odpowiednim wykorzystaniu posiadanych broni oraz amunicji do nich. Używanie amunicji przeciwpancernej na mutantach to czyste marnotrawstwo, ale na robotach robi ona wrażenie wprost niesamowite! Skąd jednak wiedzieć, kto czego nie lubi? Najlepiej, o czym już wspominałem, pobawić się w Badania, choć równie dobrze można w tym miejscu skorzystać z usług swej własnej intuicji (przeciwpancerne na przeciwniku metalowym, przeciwludzkie na żywym, itp.) i doświadczeniu - podczas walki wrogowie mają przecież wyświetlane nad sobą paski życia, wystarczy więc sprawdzić, kiedy maleje on najszybciej.
Podobnie jak część poświęcona walce wręcz, tak i ta nie byłaby kompletna bez podania choćby jednego sposobu wygrania walki z jakimś wymagającym przeciwnikiem, dlatego też poniżej znajdziecie nakreślone sposoby na walkę z dwoma rodzajami przeciwników: wieżyczkami strzelniczymi oraz spotykanymi w późniejszym okresie cybernetycznymi zabójcami (Cyborg Assassin).
Na początek oczywiście wieżyczka. W jej przypadku najważniejszy jest refleks. Przy pierwszym do niej podejściu znajduje się ona bowiem w stanie spoczynku, zamknięta w opancerzonym walcu - a więc całkowicie bezbronna! Te parę sekund powinno wystarczyć do poważnego jej uszkodzenia (pamiętajcie o załadowaniu amunicji przeciwpancernej lub granatów typu EMP!), ułatwiając późniejsze dobicie (ze strafe'ami i chowaniem się za przeszkody naturalne - bo w pozycji bojowej wieżyczka jest przeszkodą bardzo skuteczną!). Zresztą, przy użyciu porządnej broni (czyli na przykład karabinka szturmowego - Assault Rifle) wieżyczki można rozwalić zanim jeszcze pozycję bojową osiągną...
O ile jednak przy odrobinie wprawy stacjonarne systemy obronne przestają stanowić liczące się zagrożenie, zabójcy stanowią orzech do zgryzienia o wiele trudniejszy. Przede wszystkim dysponują bowiem niesamowitą wręcz szybkością (o walce wręcz możecie zapomnieć...), a poza tym rzucane przez nich gwiazdki nawet największych twardzieli sprowadzą do parteru w czasie stanowczo zbyt krótkim. Jedyna szansa, to pozostawanie w ukryciu i celne punktowanie przy pomocy amunicji przeciwpancernej (i karabinka szturmowego) tudzież granatnika w trybie Bounce (tak by granaty przed wybuchem spokojnie się za róg potoczyły - zabójcy także bowiem z osłony terenowej lubią korzystać).

Broń i jej kondycja

Cóż, mimo iż w większości gier temat dbania o broń pomija się milczeniem, System Shock 2 niestety (ze względu na szczupłość środków w nim dostępnych, których nie starcza nawet na amunicję, a co dopiero inne zabawki) do nich nie należy. Tak więc przy każdym pociągnięciu za spust warto mieć na uwadze, że wpływa on na kondycję broni raczej negatywnie. A że taka broń w pewnym momencie po prostu się zatnie (i to w czasie walki, gdyż to właśnie wtedy z niej korzystamy), więc dbanie o swój podręczny arsenał



jest czynnością właściwie do przeżycia niezbędną. Dlatego też dla poważnie myślącego o swym zadaniu Marines (właściwie to dla każdego, kto zamierza korzystać z dobrodziejstw przez broń oferowanych) umiejętność Utrzymania jest jedną z najważniejszych. Nie tylko dlatego, że jej odpowiedni poziom jest wręcz do przeprowadzania jakichkolwiek zabiegów pielęgnacyjnych niezbędny, ale ponieważ wpływa ona na skuteczność przenośnych zestawów do tego używanych - przy Utrzymaniu na pierwszym poziomie jeden zestaw "leczy" tylko jeden punkt uszkodzeń, ale na szóstym tych punków będzie już sześć! A to oznacza wielkie oszczędności gotówkowe!

Umiejętnością nieco do Utrzymania podobną jest Naprawa. Przy jej pomocy można zaciętą broń przywrócić z powrotem do stanu używalności (poza tym jest ona również niezbędna przy odblokowywaniu zepsutych replikatorów tudzież innego elektronicznego żelastwa), ale, po pierwsze, naprawa tego typu trochę nanitów kosztuje, po drugie - można ją przeprowadzić dopiero, gdy broń się zatnie (a w trakcie walki nie bardzo jest na to czas...), a po trzecie - stan broni po naprawie jest nadal cieniutki, jest to więc rozwiązanie bardzo tymczasowe.

Badania

O tym, że umiejętność Badania może być przydatna w walce, już wspominałem, ale zabawa z organami obcych to nie jedyna jej rola. Także większość broni z kategorii Egzotyczne (Exotic) wymaga przed użyciem wizyty w pokoju z odczynnikami. Tak się bowiem nieszczęśliwie składa, że bardzo wiele badań wymaga pewnych substancji chemicznych, bez których i największy geniusz nic nie poradzi. A ponieważ w dodatku nie wszystkie pomieszczenia (każdy z poziomów jest w taki chemiczny magazyn wyposażony) zaopatrzone zostały w równie szeroki wachlarz substancji, nieraz trzeba będzie dla zaspokojenia swej żądzy wiedzy odbyć pielgrzymkę na poziomy odwiedzane wcześniej. Ale nie bezmyślnie! Sprawdźcie najpierw listy ewidencyjne (zwie się to bodajże Chemical Storeroom Manifest), w które każde z pomieszczeń zostało wyposażone - powinny się one znajdować w pamięci waszego MFD. W końcu po co błądzić na oślep?

Przy zabawie w odkrywcę bardzo przydatny jest jeden z implantów, zwący się LabAssistant. Znajduje się on na poziomie zwanym Hydroponics i po założeniu zwiększa o jeden punkt zdolności badawcze - a to przydaje się zarówno początkującym, jak i zaawansowanym - ostatni poziom Badania to przecież aż pięćdziesiąt modułów! A z implantem można je wydać o wiele sensowniej.

Bronie

W System Shocku 2 zostały one podzielone na cztery kategorie (z wyjątkiem klucza, który nie należy do żadnej z nich i nie ma żadnych wymagań), czyli standardowe (Standard), energetyczne (Energy), ciężkie (Heavy) oraz egzotyczne (Exotic). Ponieważ każda z broni ma jakieś wymagania, najlepiej skupić się tylko na jednym ich rodzaju, tak by móc używać także modeli bardziej zaawansowanych. Dla ułatwienia wyboru znajdziecie poniżej kompletną listę uzbrojenia wraz z wymaganiami, rodzajem dostępnej dla nich amunicji oraz trybami prowadzenia ognia.

Pistolet Talon M2A3
Kategoria: Broń standardowa
Wymagany poziom umiejętności broniowej: 1
Wymagany poziom Naprawy: 1
Wymagany poziom Modyfikacji: 1
Wymagany poziom Utrzymania: 1
Amunicja: standardowa (Standard bullets), przeciwpancerna (armor piercing) i przeciw sile żywej (anti-personnel)
Rodzaje ognia: pojedynczy i seryjny
Pierwsza modyfikacja: zwiększenie pojemności magazynka, zwiększenie zadawanych obrażeń
Druga modyfikacja: zmniejszenie czasu przeładowania, zwiększenie zadawanych obrażeń

Shotgun
Kategoria: Broń standardowa
Wymagany poziom umiejętności broniowej: 3
Wymagany poziom Naprawy: 3
Wymagany poziom Modyfikacji: 1
Wymagany poziom Utrzymania: 2
Amunicja: zwykła (Rifled slugs) i przeciw sile żywej (anti-personnel pellets)
Rodzaje ognia: pojedynczy i seriami po trzy naboje
Pierwsza modyfikacja: zmniejszenie czasu przeładowania, zwiększenie zadawanych obrażeń
Druga modyfikacja: zmniejszenie odrzutu, zwiększenie zadawanych obrażeń

M-22 Assault Rifle
Kategoria: Broń standardowa
Wymagany poziom umiejętności broniowej: 3
Wymagany poziom Siły: 4
Wymagany poziom Naprawy: 4
Wymagany poziom Modyfikacji: 2
Wymagany poziom Utrzymania: 4
Amunicja: standardowa (Standard bullets), przeciwpancerna (armor piercing) i przeciw sile żywej (anti-personnel)
Rodzaje ognia: normalny i automatyczny
Pierwsza modyfikacja: zmniejszenie czasu przeładowania, zwiększenia zadawanych obrażeń
Druga modyfikacja: zwiększenie pojemności magazynka, zwiększenie zadawanych obrażeń

Pistolet laserowy Apollo H4
Kategoria: Broń energetyczna
Wymagany poziom umiejętności broniowej: 1
Wymagany poziom Naprawy: 1
Wymagany poziom Modyfikacji: 2
Wymagany poziom Utrzymania: 1
Amunicja: energia elektryczna
Rodzaje ognia: normalny i z przesileniem (Overload)
Pierwsza modyfikacja: powiększenie zapasu energii, zwiększenie zadawanych obrażeń
Druga modyfikacja: zmniejszenie zapotrzebowania na energię, zwiększenie zadawanych obrażeń

Laser Rapier Mark IV
Kategoria: Broń energetyczna
Wymagany poziom umiejętności broniowej: 4
Wymagany poziom Zręczności: 4

EMP Rifle
Kategoria: Broń energetyczna
Wymagany poziom umiejętności broniowej: 6
Wymagany poziom Naprawy: 2
Wymagany poziom Modyfikacji: 3
Wymagany poziom Utrzymania: 6
Amunicja: energia elektryczna
Rodzaje ognia: normalny i z przesileniem
Pierwsza modyfikacja: powiększenie zapasu energii, zwiększenie zadawanych obrażeń
Druga modyfikacja: zwiększenie szybkości lotu pocisku, zmniejszenie zapotrzebowania na energię, zwiększenie zadawanych obrażeń

Ręczna wyrzutnia granatów TC-11
Kategoria: Broń ciężka
Wymagany poziom umiejętności broniowej: 1
Wymagany poziom Modyfikacji: 1
Wymagany poziom Utrzymania: 3
Amunicja: granaty EMP, z wymuszoną fragmentacją (Frag), zapalające (Incendiary), specjalne (mocniejszy wybuch na mniejszym obszarze - Disruption) i z zapalnikiem zbliżeniowym (Proximity)
Rodzaje ognia: wybuch przy kontakcie (Contact) i czasowy (Bounce)
Pierwsza modyfikacja: zwiększenie pojemności magazynka, zwiększenie zadawanych obrażeń
Druga modyfikacja: zwiększenie szybkości lotu granatu, zmniejszenie czasu przeładowania, zwiększenie zadawanych obrażeń

Generator pola unieruchamiającego (Stasis Field Generator)
Kategoria: Broń ciężka
Wymagany poziom umiejętności broniowej: 3
Wymagany poziom Siły: 3
Wymagany poziom Naprawy: 6
Wymagany poziom Modyfikacji: 2
Wymagany poziom Utrzymania: 4
Amunicja: kryształy (Prisms)
Rodzaje ognia: normalny i obszarowy
Pierwsza modyfikacja: zwiększenie szybkości pocisku
Druga modyfikacja: zmniejszenie zapotrzebowania na kryształy

Działo wodorowe (Fusion Cannon)
Kategoria: Broń ciężka
Wymagany poziom umiejętności broniowej: 6
Wymagany poziom Siły: 4
Wymagany poziom Naprawy: 4
Wymagany poziom Modyfikacji: 4
Wymagany poziom Utrzymania: 3
Amunicja: kryształy (Prisms)
Rodzaje ognia: normalny i śmiertelny (Death)
Pierwsza modyfikacja: powiększenie pojemności magazynka, zwiększenie zadawanych obrażeń
Druga modyfikacja: zmniejszenie zapotrzebowania na kryształy, zwiększenie zadawanych obrażeń

Kryształowa igła (Crystal Shard)
Kategoria: Broń egzotyczna
Wymagany poziom umiejętności broniowej: 1
Wymagany poziom Badań: 4

Namnażacz (Viral Proliferator)
Kategoria: Broń egzotyczna
Wymagany poziom umiejętności broniowej: 4
Wymagany poziom Modyfikacji: 3
Wymagany poziom Utrzymania: 4
Amunicja: robaki (Worms)
Rodzaje ognia: anty-ludzki (Human) i anty-robalowy (Annelid)
Pierwsza modyfikacja: powiększenie pojemności magazynka, zwiększenie zadawanych obrażeń
Druga modyfikacja: zmniejszenie zapotrzebowania na robaki, zwiększenie zadawanych obrażeń

Wyrzutnia robali (Annelid Worm Launcher)
Kategoria: Broń egzotyczna
Wymagany poziom umiejętności broniowej: 6
Wymagany poziom Badań: 6
Wymagany poziom Siły: 3
Wymagany poziom Zręczności: 3
Wymagany poziom Naprawy: 5
Wymagany poziom Modyfikacji: 2
Wymagany poziom Utrzymania: 4
Amunicja: robaki (Worms)
Rodzaje ognia: anty-ludzki (Human) i anty-robalowy (annelid)
Pierwsza modyfikacja: powiększenie pojemności magazynka, zwiększenie zadawanych obrażeń
Druga modyfikacja: zwiększenie prędkości pocisku, zwiększenie zadawanych obrażeń

AI



producent: Microsoft
platforma: PC

Age of Empires 2: The Age of Kings

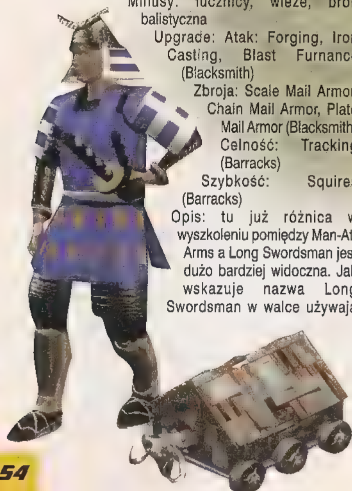
Ruszyła na dobre karuzela związana z najnowszą superprodukcją Microsoftu - AoE 2. Każdy szanujący się strateg powinien aktualnie spędzać noce przed monitorem i graniu w Age of Kings. Oczywiście skutkiem tego taki domorosły strateg odsypia potem takie noce na lekcjach, ale chyba warto. Gra jest jednak trudna i dla tych, którym spędza ona sen z powiek (podczas lekcji ;)) przygotowałem mały poradnik.

PIECHOTA

Militia
Miejsce produkcji: Barracks
Era: Dark Age
Plusy: przeciwko budynkom i jeźdźcom
Minusy: słabi przeciw łucznikom, wieżom, i broni balistycznej
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Blast Furnance (Blacksmith)
Zbroja: Scale Mail Armor, Chain Mail Armor, Plate Mail Armor (Blacksmith)
Celność: Tracking (Barracks)
Szybkość: Squires (Barracks)
Opis: podstawowe jednostki wszystkich cywilizacji. Proste i szybkie w produkcji. Jedyne jednostki bojowe dostępne w Dark Age. Jak to zwykle z takimi jednostkami bywa prawie zupełnie nie nadają się do walki.

Man-At-Arms
Miejsce produkcji: Barracks
Era: Feudal Age
Plusy: budynki, konnica
Minusy: łucznicy, wieże, broń balistyczna
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Blast Furnance (Blacksmith)
Zbroja: Scale Mail Armor, Chain Mail Armor, Plate Mail Armor (Blacksmith)
Celność: Tracking (Barracks)
Szybkość: Squires (Barracks)
Opis: jednostki zbliżone do Militia z tym, że są nieco silniejsze. Te same wady i zalety.

Long Swordsman
Miejsce produkcji: Barracks
Era: Castle Age
Plusy: budynki, konnica
Minusy: łucznicy, wieże, broń balistyczna
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Blast Furnance (Blacksmith)
Zbroja: Scale Mail Armor, Chain Mail Armor, Plate Mail Armor (Blacksmith)
Celność: Tracking (Barracks)
Szybkość: Squires (Barracks)
Opis: tu już różnica w wyszkoleniu pomiędzy Man-At-Arms a Long Swordsman jest dużo bardziej widoczna. Jak wskazuje nazwa Long Swordsman w walce używają długich mieczy przez co ich ataki są dużo bardziej groźne niż Man-At-Arms czy Militia.

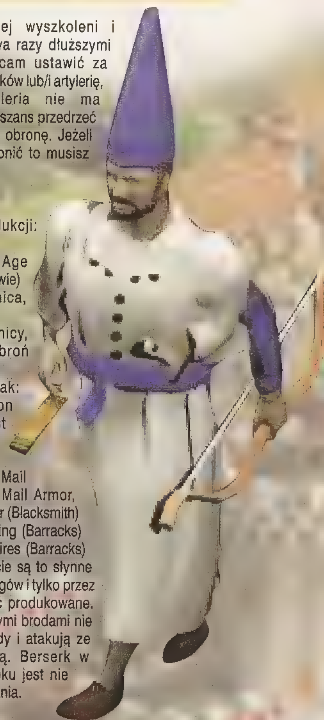


Two-Handed Swordsman
Miejsce produkcji: Barracks
Era: Imperial Age
Plusy: budynki, konnica
Minusy: łucznicy, wieże, broń balistyczna
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Blast Furnance (Blacksmith)
Zbroja: Scale Mail Armor, Chain Mail Armor, Plate Mail Armor (Blacksmith)
Celność: Tracking (Barracks)
Szybkość: Squires (Barracks)
Opis: kolejna, ulepszona wersja piechoty. Dzierżą w obu rękach ciężkie, długie miecze, które są straszną bronią w walce wręcz. W przeciwieństwie do Man-At-Arms i Long Swordsman nie używają jednak tarcz.

Champion
Miejsce produkcji: Barracks
Era: Imperial Age (nie wszystkie cywilizacje)
Plusy: budynki, konnica
Minusy: łucznicy, wieże, broń balistyczna
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Blast Furnance (Blacksmith)
Zbroja: Scale Mail Armor, Chain Mail Armor, Plate Mail Armor (Blacksmith)
Celność: Tracking (Barracks)
Szybkość: Squires (Barracks)
Opis: najsilniejsze jednostki piechoty, które chroni ciężka zbroja. Niestety nie wszystkie cywilizacje mogą się nimi pochwalić. Bez wątpienia te jednostki to konieczność jeśli przeciwnik dysponuje jazdą.

Spearman
Miejsce produkcji: Barracks
Era: Feudal Age
Plusy: konnica, jazda na wielbłądach oraz słonie
Minusy: łucznicy, wieże, broń balistyczna
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Blast Furnance (Blacksmith)
Zbroja: Scale Mail Armor, Chain Mail Armor, Plate Mail Armor (Blacksmith)
Celność: Tracking (Barracks)
Szybkość: Squires (Barracks)
Opis: średnia piechota uzbrojona w piki oraz pół-zbroje. Ich zastosowanie to powstrzymywanie szarż kawalerii oraz innych jednostek tego typu. Nadają się praktycznie tylko do defensywy. Polecam stosowanie nimi ustawienia box.

Pikeman
Miejsce produkcji: Barracks
Era: Castle Age
Plusy: konnica, jazda na wielbłądach oraz słonie
Minusy: łucznicy, wieże, broń balistyczna
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Blast Furnance (Blacksmith)
Zbroja: Scale Mail Armor, Chain Mail Armor, Plate Mail Armor (Blacksmith)
Celność: Tracking (Barracks)
Szybkość: Squires (Barracks)
Opis: powodzenie Searman w walce z konnicą spowodowało rozwinięcie tych jednostek w Pikeman. Są oni lepiej wyszkoleni i dysponują dwa razy dłuższymi pikami. Polecam ustawić za Pikeman łuczników lub/i artylerię, wtedy kawaleria nie ma najmniejszych szans przedrzeć się przez taką obronę. Jeżeli chcesz się bronić to musisz mieć Pikeman.



Berserk
Miejsce produkcji: Castle
Era: Castle Age (tylko Wikingowie)
Plusy: konnica, budynki
Minusy: łucznicy, wieże, broń balistyczna
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Blast Furnance (Blacksmith)
Zbroja: Scale Mail Armor, Chain Mail Armor, Plate Mail Armor (Blacksmith)
Celność: Tracking (Barracks)
Szybkość: Squires (Barracks)
Opis: oczywiście są to słynne jednostki Wikingów i tylko przez nich mogą być produkowane. Ci faceci z rudymi brodami nie cofają się nigdy i atakują ze straszliwą siłą. Berserk w bitewnym amoku jest nie do powstrzymania.

Huskarl
Miejsce produkcji: Castle
Era: Castle Age (tylko Gotowie)
Plusy: łucznicy
Minusy: konnica, Samurajowie
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Blast Furnance (Blacksmith)
Zbroja: Scale Mail Armor, Chain Mail Armor, Plate Mail Armor (Blacksmith)
Celność: Tracking (Barracks)
Szybkość: Squires (Barracks)
Opis: unikalne jednostki piechoty Gotów. Uzbrojeni w specjalne pancerze stanowią poważne zagrożenie dla łuczników. Niestety są za to zupełnie nieprzydatni w walce z kawalerią.

Samurai
Miejsce produkcji: Castle
Era: Castle Age (tylko Japończycy)
Plusy: wszelkie inne specjale jednostki, konnica oraz budynki
Minusy: łucznicy, wieże i broń balistyczna
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Blast Furnance (Blacksmith)
Zbroja: Scale Mail Armor, Chain Mail Armor, Plate Mail Armor (Blacksmith)



Celność: Tracking (Barracks)
Szybkość: Squires (Barracks)
Opis: czym się mogą szczycić Japońce? Samurajami. I tak w rzeczywistości jest. Diabelnie szybcy radzą sobie znakomicie z większością elitarnych jednostek przeciwnika zupełnie nie zwracając uwagi na własne straty.

Teutonic Knight
Miejsce produkcji: Castle
Era: Castle Age (tylko Teutoni)
Plusy: konnica, budynki
Minusy: łucznicy, wieże i broń balistyczna
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Blast Furnance (Blacksmith)
Zbroja: Scale Mail Armor, Chain Mail Armor, Plate Mail Armor (Blacksmith)
Celność: Tracking (Barracks)
Szybkość: Squires (Barracks)
Opis: jednostki powstałe w czasie wypraw krzyżowych z walczących mnichów. Bardzo wolne, ale za to odporne (ciężka zbroja) i bardzo silne w ataku.

Throwing Axeman
Miejsce produkcji: Castle
Era: Castle Age (tylko Frankowie)
Plusy: budynki, kusznicy, łucznicy i piechota
Minusy: konnica, broń balistyczna
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Blast Furnance (Blacksmith)
Zbroja: Scale Mail Armor, Chain Mail Armor, Plate Mail Armor (Blacksmith)
Celność: Tracking (Barracks)
Szybkość: Squires (Barracks)
Opis: bardzo pożyteczne jednostki uzbrojone w topory... rzucane w przeciwników. Co prawda dysponują małym zasięgiem, ale za na ten niezbyt wielki dystans są zabójczy. Ich słabością jest konnica. Dopadnięci przez kawalerię są praktycznie masakrowani.

Woad Raider
Miejsce produkcji: Castle
Era: Castle Age (tylko Celtowie)
Plusy: konnica, budynki
Minusy: łucznicy
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Blast Furnance (Blacksmith)
Zbroja: Scale Mail Armor, Chain Mail Armor, Plate Mail Armor (Blacksmith)
Celność: Tracking (Barracks)
Szybkość: Squires (Barracks)
Atak, HP, Zbroja: Elite Woad Raider (Castle)
Opis: specjalne jednostki Celtów, najszybsze spośród pechocińców. Uzbrojeni w topory stanowią groźną broni szczególnie przeciw konnicy.

ŁUCZNICY

Miejsce produkcji: Archers Range
Era: Feudal Age
Plusy: mnisi, piechota (bez zbroi), łucznicy na koniach
Minusy: rycerze, kawaleria, Paladyni, Sirmishers
Upgrade: Atak, Zasięg: Fletching, Bodkin Arrow, Bracer (Blacksmith)
Zbroja: Padded Archer Armor, Leather Archer Armor, Ring Archer Armor (Blacksmith)
Atak: Chemistry (University)
Celność: Ballistics (University)
Opis: do czego służą łucznicy wie chyba każdy, nawet początkujący strateg. Po upadku Cesarstwa Rzymskiego właśnie te jednostki stały się najważniejsze w defensywie na polu bitwy. Strzały raziły przeciwnika siejąc spustoszenie w szeregach atakujących.

Crossbowman
Miejsce produkcji: Archers Range
Era: Castle Age
Plusy: mnisi, piechota (bez zbroi), łucznicy na koniach
Minusy: rycerze, kawaleria, Paladyni, Sirmishers
Upgrade: Atak, Zasięg: Fletching, Bodkin Arrow, Bracer (Blacksmith)
Zbroja: Padded Archer Armor, Leather Archer Armor, Ring Archer Armor (Blacksmith)
Atak: Chemistry (University)
Celność: Ballistics (University)
Opis: kusznicy dysponują nieco lepszą bronią (większy zasięg i większa siła rażenia) niż łucznicy, ale są od nich wolniejsi.

Arbalest
Miejsce produkcji: Archers Range
Era: Imperial Age
Plusy: mnisi, łucznicy na koniach
Minusy: rycerze, kawaleria, Paladyni, Sirmishers
Upgrade: Atak, Zasięg: Fletching, Bodkin Arrow, Bracer (Blacksmith)
Zbroja: Padded Archer Armor, Leather Archer Armor, Ring Archer Armor (Blacksmith)
Atak: Chemistry (University)
Celność: Ballistics (University)
Opis: doskonalsza wersja kuszników.

Skirmisher
Miejsce produkcji: Archers Range
Era: Feudal Age
Plusy: łucznicy, łucznicy na koniach
Minusy: konnica, broń balistyczna i piechota w walce wręcz
Upgrade: Atak, Zasięg: Fletching, Bodkin Arrow, Bracer (Blacksmith)
Zbroja: Padded Archer Armor, Leather Archer Armor, Ring Archer Armor (Blacksmith)
Atak: Chemistry (University)
Celność: Ballistics (University)
Opis: w zasadzie chyba trzeba bardziej traktować je jako jednostki pomocnicze niż pełnowartościowe. Niemniej jednak doskonale sprawdzają się w pojedynkach z łucznikami przeciwnika.

Elite Skirmisher
Miejsce produkcji: Archers Range
Era: Castle Age
Plusy: łucznicy, łucznicy na koniach
Minusy: konnica, broń balistyczna, piechota
Upgrade: Atak, Zasięg: Fletching, Bodkin Arrow, Bracer (Blacksmith)
Zbroja: Padded Archer Armor, Leather Archer Armor, Ring Archer Armor (Blacksmith)
Atak: Chemistry (University)
Celność: Ballistics (University)
Opis: silniejsze od Skirmisher są najlepszymi jednostkami jakie można wystawić naprzeciw łucznikom przeciwnika.

Cavalry Archer
Miejsce produkcji: Archers Range
Era: Castle Age
Plusy: konnica, piechota
Minusy: lekka kawaleria, łucznicy
Upgrade: Atak, Zasięg: Fletching, Bodkin Arrow, Bracer (Blacksmith)
Zbroja: Padded Archer Armor, Leather Archer Armor, Ring Archer Armor (Blacksmith)
Atak: Chemistry (University)
Celność: Ballistics (University)
Szybkość: Husbandry (Stable)
Opis: wspaniale nadają się do błyskawicznych ataków celem ostrzelania przeciwnika. Praktycznie zadają straty wszystkim jednostkom wroga. Warto posiadać tego typu jednostki. Dzięki szybkości łatwo atakują i odrywają się od rywali, jedyni w wypadku napotkania lekkiej kawalerii bądź łuczników mogą mieć kłopoty.

Heavy Cavalry Archer
Miejsce produkcji: Archers Range
Era: Imperial Age
Plusy: konnica, piechota
Minusy: lekka konnica i łucznicy
Upgrade: Atak, Zasięg: Fletching, Bodkin Arrow, Bracer (Blacksmith)
Zbroja: Padded Archer Armor, Leather Archer Armor, Ring Archer Armor (Blacksmith)
Atak: Chemistry (University)
Celność: Ballistics (University)
Szybkość: Husbandry (Stable)
Opis: identyczne zalety jak w przypadku poprzednich jednostek, ale dysponują jeszcze większą siłą ofensywną i zbrojami.

Hand Cannoneer
Miejsce produkcji: Archers Range (potrzebuje Chemistry)
Era: Imperial Age
Plusy: budynki, mnisi
Minusy: konnica, piechota, kusznicy
Upgrade: Atak, Zasięg: Fletching, Bodkin Arrow, Bracer (Blacksmith)
Zbroja: Padded Archer Armor, Leather Archer Armor, Ring Archer Armor (Blacksmith)
Celność: Ballistics (University)
Opis: znakomite jednostki do burzenia fortyfikacji dzięki dużej sile ognia. Co prawda niby nadają się również podczas bitew, ale ze względu na krótki zasięg wiele nie potrafią zdziałać.

Chu Ko Nu
Miejsce produkcji: Castle
Era: Castle Age (wyłącznie Chińczycy)
Plusy: budynki, mnisi, łucznicy na koniach
Minusy: konnica, Skirmisher
Upgrade: Atak, Zasięg: Fletching, Bodkin Arrow, Bracer (Blacksmith)
Zbroja: Padded Archer Armor, Leather Archer Armor, Ring Archer Armor (Blacksmith)
Atak: Chemistry (University)
Celność: Ballistics (University)
Szybkość: Husbandry (Stable)
Atak, HP: Elite Chu Ko Nu (Castle)
Opis: zmodyfikowane przez Chińczyków jednostki kuszników. Używają coś w stylu pół automatycznych kusz. Te kusze mają co prawda bardzo mały zasięg, ale za to można z nich wystrzelić o wiele więcej strzał niż ze zwykłych.

Janissary
Miejsce produkcji: Castle
Era: Castle Age (tylko Turcy)
Plusy: budynki, mnisi
Minusy: konnica, piechota, kusznicy
Upgrade: Atak, Zasięg: Fletching, Bodkin Arrow, Bracer (Blacksmith)
Zbroja: Padded Archer Armor, Leather Archer Armor, Ring Archer Armor (Blacksmith)
Celność: Ballistics (Barracks)
HP: Elite Jannisary (Castle)
Opis: specjalność tureckiej armii. Do tych oddziałów trafiali wyłącznie Islamscy niewolnicy ze względu na fanatyczność. Przypominają nieco Hand Cannoneer, ale są znacznie lepsi.

Longbowman
Miejsce produkcji: Castle
Era: Castle Age (tylko Brytowie)
Plusy: budynki, mnisi, łucznicy na koniach
Minusy: konnica oraz Skirmisher
Upgrade: Atak, Zasięg: Fletching, Bodkin Arrow, Bracer (Blacksmith)



Zbroja: Padded Archer Armor, Leather Archer Armor, Ring Archer Armor (Blacksmith)
Atak: Chemistry (University)
Celność: Ballistics (University)
Szybkość: Husbandry (Stable)
HP, Atak, Zasięg, Zbroja, LOS: Elite Longbowman (Castle)
Opis: długie, smukłe łuki używane przez Brytów na większy dystans są bronią zabójczą. Z dalszej odległości potrafią Longbowman każdego ściągnąć. Niestety w przypadku walki na krótki dystans okazują się całkowicie nieprzydatni.

Mangudai
Miejsce produkcji: Castle
Era: Castle Age (wyłącznie Mongołowie)
Plusy: mnisi, Swordsmen, broń balistyczna
Minusy: lekka kawaleria, łucznicy, Skirmisher
Upgrade: Atak, Zasięg: Fletching, Bodkin Arrow, Bracer (Blacksmith)
Zbroja: Padded Archer Armor, Leather Archer Armor, Ring Archer Armor (Blacksmith)
Atak: Chemistry (University)
Celność: Ballistics (University)
Atak, Zbroja: Elite Mangudai (Castle)
Opis: specyficzne jednostki Mongołów są szczególnie niebezpieczne dla broni balistycznej. Ta szybka konnica uzbrojona w łuki może spustoszyć artylerię wroga. Polecam właśnie do rajdów na pozycje przeciwnika, a konkretnie ich broń balistyczną. Jest to znakomite posunięcie taktyczne.

KAWALERIA

Scout Cavalry
Miejsce produkcji: Stable
Era: Feudal Age
Plusy: mnisi, łucznicy oraz kusznicy
Minusy: rycerze, kawaleria, Paladyni, Pikemen
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Metallurgy (Blacksmith)
Zbroja: Scale Barding Armor, Chain Barding Armor, Plate Barding Armor (Blacksmith)
Szybkość: Husbandry (Stable)
Opis: Scout Cavalry idealnie nadaje się przede wszystkim do zwiadów i "odkrywania mapy". No i oczywiście do szybkich rajdów na tyły wroga. Polecam stałe upgradowanie konnicy tak, aby dysponowała jak największą szybkością. W końcu to jej główna zaleta.

Light Cavalry
Miejsce produkcji: Stable
Era: Castle Age
Plusy: mnisi, łucznicy oraz kusznicy
Minusy: rycerze, kawaleria, Paladyni, Pikemen oraz atak na fortyfikacje
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Metallurgy (Blacksmith)
Zbroja: Scale Barding Armor, Chain Barding Armor, Plate Barding Armor (Blacksmith)
Szybkość: Husbandry (Stable)
Opis: szybsza od Scout Cavalry, ale niestety słabo uzbrojona ma nikłe szansę w przypadku walki.

Knight
Miejsce produkcji: Stable
Era: Castle Age
Plusy: łucznicy oraz kusznicy, broń balistyczna, Swordsmen
Minusy: Pikemen, jazda na wielbłądach
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Metallurgy (Blacksmith)
Zbroja: Scale Barding Armor, Chain Barding Armor, Plate Barding Armor (Blacksmith)
Szybkość: Husbandry (Stable)
Opis: szybka, ciężka kawaleria doskonała do niespodziewanych wypadów na tyły wroga. W zasadzie jedynie powstrzymać może ich piechota z pikami. Tak to rycerze są raczej poza zasięgiem innych jednostek.

Cavalier
Miejsce produkcji: Stable
Era: Castle Age
Plusy: łucznicy i kusznicy, broń balistyczna oraz Swordsmen
Minusy: Pikemen, kawaleria na wielbłądach
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Metallurgy (Blacksmith)
Zbroja: Scale Barding Armor, Chain Barding Armor, Plate Barding Armor (Blacksmith)
Szybkość: Husbandry (Stable)
Opis: zmodernizowani rycerze, a raczej ich elita. Zalety i wady takie same jak w przypadku poprzedników.

Paladin
Miejsce produkcji: Stable
Era: Imperial Age
Plusy: łucznicy oraz kusznicy, Swordsmen, broń balistyczna
Minusy: Pikeman, jazda na wielbłądach
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Metallurgy (Blacksmith)
Zbroja: Scale Barding Armor, Chain Barding Armor, Plate Barding Armor (Blacksmith)
Szybkość: Husbandry (Stable)
Opis: najsilniejsza kawaleria dostępna wAge of Kings. Szybka, potężnie uzbrojona potrafi zmieść każdy oddział za wyjątkiem Pikeman.

Camel
Miejsce produkcji: Stable
Era: Castle Age
Plusy: łucznicy oraz kusznicy, konnica
Minusy: budynki
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Metallurgy (Blacksmith)
Zbroja: Scale Barding Armor, Chain Barding Armor, Plate Barding Armor (Blacksmith)
Szybkość: Husbandry (Stable)
Opis: znakomite jednostki do zwalczania wrogiej kawalerii. W walce z jazdą na wielbłądach nie mają najmniejszych szans nawet Paladyni. Idealnie nadaje się także do ataków na łuczników. Zresztą na pustyni żadna jednostka nie dorówna jeździe na wielbłądach.

Heavy Camel
Miejsce produkcji: Stable
Era: Imperial Age
Plusy: kawaleria, łucznicy oraz kusznicy
Minusy: budynki
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Metallurgy (Blacksmith)
Zbroja: Scale Barding Armor, Chain Barding Armor, Plate Barding Armor (Blacksmith)
Szybkość: Husbandry (Stable)
Opis: ulepszona wersja jazdy na wielbłądach. Lepiej opancerzona jest jeszcze groźniejsza dla łuczników wroga.

Cataphract
Miejsce produkcji: Castle
Era: Castle Age (wyłącznie Bizantyjczycy)
Plusy: łucznicy oraz kusznicy, Swordsmen, broń balistyczna
Minusy: Pikeman, jazda na wielbłądach
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Metallurgy (Blacksmith)
Zbroja: Scale Barding Armor, Chain Barding Armor, Plate Barding Armor (Blacksmith)
Szybkość: Husbandry (Stable)
HP, Atak, Zbroja: Elite Cataphract (Castle)
Opis: elita armii Bizantyjskiej. Ciężka kawaleria walcząca i mieczami i łukami. Niebywale groźna dla łuczników i piechoty.

Mameluke
Miejsce produkcji: Castle
Era: Castle Age (tylko Saraceni)
Plusy: łucznicy na koniach, kawaleria
Minusy: Pikeman, jazda na wielbłądach
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Metallurgy (Blacksmith)
Zbroja: Scale Barding Armor, Chain Barding Armor, Plate Barding Armor (Blacksmith)
Szybkość: Husbandry (Stable)
HP, Atak, Zbroja: Elite Mameluke
Opis: Saraceńskie oddziały złożone z niewolników stworzone zostały głównie do walki z konnicą uzbrojoną w łuki oraz do walki na dystans z jazdą na wielbłądach. Ale tylko na dystans, bowiem w zwarciu nie mają najmniejszych szans.

War Elephant
Miejsce produkcji: Castle
Era: Castle Age (Persowie)
Plusy: kusznicy, Swordsmen, budynki, kawaleria
Minusy: Pikeman, mnisi, łucznicy na koniach
Upgrade: Atak: Forging, Iron Casting, Metallurgy (Blacksmith)
Zbroja: Scale Barding Armor, Chain Barding Armor, Plate Barding Armor (Blacksmith)
Szybkość: Husbandry (Stable)
HP, Atak, Zbroja: Elite War Elephant (Castle)
Opis: elitarne jednostki Persów wyśmienicie radzą sobie z wielbłądami, kawalerią oraz piechotą i budynkami. Ciężkie do pokonania, ale też i czasami trudno nad nimi zapanować. Słoń to jednak słoń.

BROŃ BALISTYCZNA

Scorpion
Miejsce produkcji: Sige Workshop
Era: Castle Age
Plusy: łucznicy oraz kusznicy, budynki i fortyfikacje
Minusy: konnica, Mangudai
Upgrade:Atak, Zasięg: Fletching, Bodkin Arrow, Bracer (Blacksmith)
Zbroja: Scale Barding Armor, Chain Barding Armor, Plate Barding Armor (Blacksmith)
Atak: Chemistry (University)
Tracking: Husbandry (Stable)
Opis: jakie ma zadanie broń balistyczna wie chyba każdy. Służy przede wszystkim do niszczenia takich celów jak mury, wieże czy budynki. Scorpion to przedstawiciel lekkiej artylerii. Strzela dużymi strzałami, małymi kamieniami oraz żelaznymi kulami. Bardzo efektywny w walce z większością jednostek przeciwnika, a szczególnie przydatny do niszczenia fortyfikacji.

Heavy Scorpion
Miejsce produkcji: Sige Workshop
Era: Imperial Age
Plusy: łucznicy oraz kusznicy, budynki i fortyfikacje
Minusy: konnica, Mangudai
Upgrade: Atak, Zasięg: Fletching, Bodkin Arrow, Bracer (Blacksmith)
Zbroja: Scale Barding Armor, Chain Barding Armor, Plate Barding Armor (Blacksmith)
Atak: Chemistry (University)
Tracking: Husbandry (Stable)
Opis: nieco ulepszona wersja Scorpiona. Ma większy zasięg i strzela cięższymi pociskami.

Bombard Cannon
Miejsce produkcji: Sige Workshop (potrzebuje Chemistry)
Era: Imperial Age
Plusy: budynki i fortyfikacje
Minusy: konnica, Mangudai, fortyfikacje
Upgrade: Zasięg: Siege Engineers (University)
Opis: dość prymitywne, ale za to potężne armaty do niszczenia umocnień wroga. Bombard Cannon strzelają kulami żelaznymi bądź kamiennymi.

Battering Ram
Miejsce produkcji: Sige Workshop
Era: Castle Age
Plusy: budynki i fortyfikacje
Minusy: konnica, Mongołowie, Trebuchet, fortyfikacje
Upgrade: Zasięg: Siege Engineers (University)
Opis: powolne tarany na kołach przydatne do "otwierania" bram zamków. Niemniej jednak ogólne wrażenie raczej słabe :(.



Capped Ram
Miejsce produkcji: Sige Workshop
Era: Imperial Age
Plusy: budynki oraz fortyfikacje
Minusy: konnica, fortyfikacje, Mongołowie, Trebuchet
Upgrade: Zasięg: Siege Engineers (University)
Opis: ulepszony Battering Ram. Ma większą "siłę przebicia".

Siege Ram
Miejsce produkcji: Sige Workshop
Era: Imperial Age
Plusy: budynki i fortyfikacje
Minusy: konnica, Mongołowie, Trebuchet, fortyfikacje
Upgrade: Zasięg: Siege Engineers (University)
Opis: końcowa wersja tarana. Dobrze opancerzony znakomicie sprawdza się w przypadku oblężenia zamków.

Mangonel
Miejsce produkcji: Sige Workshop
Era: Castle Age
Plusy: budynki i fortyfikacje, łucznicy oraz kusznicy
Minusy: konnica, Mangudai, wszystkie pozostałe znajdujące się nieopodal jednostki
Upgrade: Zasięg: Siege Engineers (University)
Opis: coś na wzór starożytnych katapult. W sumie mało skuteczne, strzelające kamieniami zabawki.

Onager
Miejsce produkcji: Sige Workshop
Era: Imperial Age
Plusy: budynki i fortyfikacje, łucznicy i kusznicy
Minusy: konnica, Mangudai, jednostki znajdujące się w pobliżu
Upgrade: Zasięg: Siege Engineers (University)
Opis: nieco lepsza wersja katapulty. Ma większy zasięg i miota większymi kamykami.

Siege Onager
Miejsce produkcji: Sige Workshop
Era: Imperial Age
Plusy: kusznicy, łucznicy, budynki i fortyfikacje
Minusy: konnica, jednostki będące w bezpośredniej odległości, Mangudai
Upgrade:Zasięg: Siege Engineers (University)
Opis: najpotężniejsza z katapult. Duży zasięg i duży udźwig kamieni.

Trebuchet
Miejsce produkcji: Castle
Era: Imperial Age
Plusy: mury, budynki i fortyfikacje
Minusy: konnica, fortyfikacje, Mandugai oraz pozostałe jednostki znajdujące się w pobliżu
Upgrade: Brak
Opis: super potężna broń do niszczenia fortyfikacji. Miota olbrzymimi kamieniami. Jej słaby punktem jest to, że podczas transportu musi zostać złożona, a przed użyciem rozłożona. Zabiera to trochę czasu.

STATKI

Fishing Ship
Miejsce produkcji: Dock
Era: Dark Age
Upgrade:Zbroja: Careening (Dock)
Szybkość: Dry Dock (Dock)
Ekonomia: Shipwright (Dock)
Opis: nie samą wojaczką człowiek żyje, a pokarm jest dla każdej istoty rzeczą niezbędną. Ponieważ morza obfitują w ryby, więc będą Ci potrzebne statki do ich łowienia. Fishing Ship właśnie do tego służą.

Trade Cog
Miejsce produkcji: Dock
Era: Feudal Age
Upgrade:Zbroja: Careening (Dock)
Szybkość: Dry Dock (Dock)
Ekonomia: Shipwright (Dock)
Opis: handel morski to podstawa sukcesu w wielu przypadkach, a do handlowania służą Trade Cog. Płyniemy nimi do zaprzyjaźnionego lub neutralnego portu i wymieniamy się towarami.

Fire Ship
Miejsce produkcji: Dock
Era: Castle Age
Plusy: Galley
Minusy: Demolition Ship, wieże
Upgrade: Zbroja: Careening (Dock)
Szybkość: Dry Dock (Dock)
Ekonomia: Shipwright (Dock)
Opis: bardzo niebezpieczne statki wojenne dla mniejszych okrętów. Strzelają ogniem, więc oczywiste jest, iż po chwili przeciwnik już jest pokryty ogniem. Ich słabą stroną jest jenak dość niska odporność.

Fast Fire Ship
Miejsce produkcji: Dock
Era: Imperial Age
Plusy: Galley
Minusy: Demolition Ship, wieże
Upgrade: Zbroja: Careening (Dock)
Szybkość: Dry Dock (Dock)
Ekonomia: Shipwright (Dock)
Opis: zalety i wady identyczne jak w przypadku Fire Ship z tą drobną różnicą, że Fast Fire Ship jest zwyczajnie szybszy.

Cannon Galleon
Miejsce produkcji: Dock (wymaga Chemistry)
Era: Imperial Age
Plusy: budynki, wieże
Minusy: Galley, Fire Ship, Demolation Ship
Upgrade: Zbroja: Careening (Dock)
Szybkość: Dry Dock (Dock)
Ekonomia: Shipwright (Dock)
Zasięg, Atak: Elite Cannon Galleon (Dock)
Opis: uzbrojone w duże armaty okręty stanowią duże zagrożenie dla portów oraz budynków stojących blisko brzegu. Nieźle radzą sobie również z innymi statkami, ale są mało odporne na ich celny ogień. Z bliskiej odległości nie mogą prowadzić ognia.

Transport Ship
Miejsce produkcji: Dock
Era: Feudal Age
Upgrade: Zbroja: Careening (Dock)
Szybkość: Dry Dock (Dock)
Ekonomia: Shipwright (Dock)
Opis: nieraz będziesz zmuszony przetransportować swoje wojska za morze lub rzekę. Wtedy nieoceniony staje się Transport Ship. Ładujesz na niego oddział i po kłopocie.

Demolation Ship
Miejsce produkcji: Dock
Era: Castle Age
Plusy: inne statki, budynki
Minusy: Galley
Upgrade: Zbroja: Careening (Dock)
Szybkość: Dry Dock (Dock)
Ekonomia: Shipwright (Dock)
Opis: postrach wszelkich innych jednostek pływających. Wystarczy podpłynąć w pobliże wrogiego statku (a jeszcze lepiej floty) i zdetonować Demolation Ship. Efekt murowany.

Heavy Demolation Ship
Miejsce produkcji: Dock
Era: Imperial Age
Plusy: budynki, pozostałe jednostki pływające
Minusy: Galley
Upgrade: Zbroja: Careening (Dock)
Szybkość: Dry Dock (Dock)
Ekonomia: Shipwright (Dock)
Opis: upgrade Demolation Ship. Mają na pokładzie więcej materiałów wybuchowych przez co zadają większe straty przeciwnikowi.

Galley
Miejsce produkcji: Dock
Era: Feudal Age
Plusy: Demolation Ship
Minusy: Fire Ship, wieże
Upgrade: Zbroja: Careening (Dock)
Szybkość: Dry Dock (Dock)
Ekonomia: Shipwright (Dock)
Zasięg, Atak: Fletching, Bodkin Arrow, Bracer (Blacksmith)
Opis: podstawowa morska jednostka bojowa do walki na morzu. Niezbyt dobra w walce z innymi statkami.

War Galley
Miejsce produkcji: Dock
Era: Castle Age
Plusy: Demolation Ship
Minusy: wieże, Fire Ship
Upgrade: Zbroja: Careening (Dock)
Szybkość: Dry Dock (Dock)
Ekonomia: Shipwright (Dock)
Zasięg, Atak: Fletching, Bodkin Arrow, Bracer (Blacksmith)
Opis: nieco tylko ulepszona wersja Galley. Podobnie jak i on strzela strzałami. Ma większy zasięg i lepszy pancerz.

Galleon
Miejsce produkcji: Dock
Era: Imperial Age
Plusy: Demolation Ship
Minusy: Galley, Fire Ship, Demolation Ship
Upgrade: Zbroja: Careening (Dock)
Szybkość: Dry Dock (Dock)
Ekonomia: Shipwright (Dock)
Zasięg, Atak: Fletching, Bodkin Arrow, Bracer (Blacksmith)
Opis: efekt finalny Galley. Lepiej uzbrojony Galleon to wszechstronna jednostka.

Longboat
Miejsce produkcji: Dock
Era: Castle Age (wyłącznie Wikingowie)
Upgrade: Zbroja: Careening (Dock)
Szybkość: Dry Dock (Dock)
Ekonomia: Shipwright (Dock)
Zasięg, Atak: Fletching, Bodkin Arrow, Bracer (Blacksmith)
HP, Atak, Zbroja: Elite Longboat (Dock)
Opis: znakomite statki Wikingów. Długie, smukłe są bardzo szybkie i zwrotne. Można nimi praktycznie wszędzie wpłynąć.

POZOSTAŁE

Villager
Miejsce produkcji: Town Center
Era: Dark Age
Upgrade: Town Center: hit points, armor, efficiency
Lumber Camp: wood
Mining Camp: stone, gold
University: building speed
Castle: atak
Opis: postawa naszej cywilizacji, bez nich nie stworzymy swojego imperium. Wieśniacy zbierają drzewo, jedzenie, kamienie i złoto, a także budują wszelkie budynki.

Farmer - zbiera żywność z farm i dostarcza je do Town Center lub Mill.

Fisherman - łowi oczywiście ryby i magazynuje je w Town Center lub Mill.

Forager - zbiera jedzenie z krzaczków owocowych.

Gold Miner - wydobywa złoto i magazynuje w Town Center lub Minning Camp w zależność który z budynków jest bliżej.

Hunter - zabija zwierzynę i zanosi mięsko do Town Center lub Mill.

Lumberjack - ścina drzewa i zanosi do Town Center albo Lumberjack Camp.

Repairer - zajmuje się remontowaniem uszkodzonych podczas walki budynków i statków.

Shepherd - zajmuje się hodowlą owiec, a raczej przerabianiem ich na konserwy. Mięso magazynuje w Mill lub Town Center.

Stone Miner - robi to samo co Gold Miner, tylko zamiast złota wydobywa kamienie.

Monk
Miejsce produkcji: Monastery
Era: Castle Age
Plusy: budynki, War Elephant
Minusy: konnica, łucznicy oraz kusznicy
Upgrade:Monastery: hit points, movement speed, conversion abilities, less recharge time, conversion range
Opis: powolni i słabi mnisi mają jednak olbrzymie zalety. Potrafią przeciągać na naszą stronę wrogie jednostki i statki oraz leczyć naszych rannych wieśniaków i żołnierzy. Jako jedyni mogą się również opiekować Relic, czyli reliktami.

TECHNOLOGIE PIECHOTY

Tracking (Barracks)
Dzięki tej umiejętności nasze jednostki szybciej dostrzegają przeciwnika.

Squires (Barracks)
Szybsze o 15% poruszanie się.

Scale Mail Armor (Blacksmith)
Piechota ma większą odporność na zadawane trafienia.

Chain Mail Armor (Blacksmith)
Ulepszenie do Scale Mail Armor. Zwiększe jeszcze bardziej odporność Twoich wojaków w walce.

Plate Mail Armor (Blacksmith)
Najbardziej efektywny upgrade zbroi piechurów. Ich odporność wzrasta o maksymalnie 2 pkt.

Forging (Blacksmith)
Zwiększa siłę ataku jednostek.

Iron Casting (Blacksmith)
Ten upgrade również powoduje, iż Twoje jednostki zadają wrogowi większe straty o 1 pkt.

Blast Furnace (Blacksmith)
Zwiększa najbardziej siłę ataku piechoty. Zadaje większe o 2 pkt. zniszczenia.

TECHNOLOGIE ŁUCZNIKÓW

Fletching (Blacksmith)
Zwiększa siłę i celność ataku na przeciwników.

Bodkin Arrow (Blacksmith)
Podobnie jak Fletching zwiększa siłę i zasięg o 1 pkt.

Bracer (Blacksmith)
Końcowy efekt ewolucji Fletching. Zapewnia łucznikom i kusznikom największą siłę i zasięg.

Padded Archer Armor (Blacksmith)
Oczywiście ten upgrade zwiększa wytrzymałość łuczników na atak wroga.

Leather Archer Armor (Blacksmith)
Jak wyżej tyle, że oczywiście zbroje stają się jeszcze wytrzymalsze.

Ring Archer Armor (Blacksmith)
Najlepsza kolczuga jaką mogą na sobie mieć łucznicy.

Chemistry (University)
Zwiększa siłę ataku łuczników, ale przede wszystkim potrzebujesz tego, aby móc budować jednostki walczące bronią na proch (Bombard Tower, Bombard Cannon, Hand Cannon, Cannon Galleon). Po wybudowaniu Chemistry Twoi łucznicy mogą również strzelać płonącymi strzałami.

Ballistics (University)
Dzięki temu ulepszeniu Twoje jednostki mogą prowadzić celniejszy ogień na przeciwnika będącego w ruchu.

Murder Holes (University)
Bardzo przydatny upgrade w wyniku którego już się nie musisz martwić, że przeciwnik zbliży się za blisko Twoich murów i stanie się bezkarny. Innymi słowy eliminuje to efekt "zbyt bliskiej odległości".

Heat Shot (University)
Zwiększa o 50% zniszczenia zadawane przez wieże statkom wroga.

TECHNOLOGIE KAWALERII

Husbandry (Stable)
Ważną (znaczy najważniejszą) zaletą konnicy jest jej szybkość. Dlatego musisz skorzystać z tego upgrade'u. Zwiększa on szybkość kawalerii o 10%.

Scale Barding Armor (Blacksmith)
Identycznie jak w przypadku piechocińców.

Chain Barding Armor (Blacksmith)
Jak wyżej.

Plate Barding Armor (Blacksmith)
I tu również jak w przypadku piechoty jest to najlepsza zbroja jaką mogą nosić konne oddziały.

TECHNOLOGIE MNICHÓW

Fervor (Church)
Dzięki temu Twój powolny mnich będzie maszerował o 15% szybciej.
Sanctity (Church)
Zwiększa HP (50%) zadawany przez mnicha.

Illumination (Church)
Zmniejsza o połowę czas w którym regeneruje się mnich przed kolejnym "nawróceniem".

Faith (Monastery)
Dzięki temu upgrade'owi mnich staje się bardziej odporny na ewentualne nawrócenie przez mnicha nieprzyjaciela.

Block Printing (Monastery)
Powiększa dystans o 3 pola z jakiego mnich może nawracać wrogie jednostki.

Redemption (Monastery)
W wyniku tego ulepszenia mnich może także przeciągać na naszą stronę... budynki za wyjątkiem Town Center, Monastery, Farm i Fish Trap)

Atonement (Monastery)
Może chcesz przeciągnąć na swoją stronę mnicha przeciwnika? W takim razie zdecyduj się na Atonement.

TECHNOLOGIE BALISTYCZNE

Ballistics (University)
Identycznie ma się sprawa jak w przypadku łuczników.

Siege Engineers (University)
Powiększa zasięg broni balistycznej.

TECHNOLOGIE STATKÓW

Careening (Dock)
Zwiększa wytrzymałość statków.

Dry Dock (Dock)
Powiększa o 15% szybkość statków i o 10% ładowność.

Shipwright (Dock)
Dzięki temu ulepszeniu będziesz zużywał o 20% mniej drzewa do budowy morskich jednostek.

Deck Gun (Dock)
Zwiększa zasięg i siłę ataku Cannon Galley.

FORMACJE

Line - jednostki zostają ustawione w jednej linii. Wojsko ustawia się w tą formację automatycznie podczas bitwy. Jest to z pewnością najlepsza formacja dostępna w grze.

Column - armia ustawia się w tą formacja automatycznie podczas marszu i znakomicie s8ię nadaje właśnie do przemieszczania jednostek.

Box - najbardziej defensywne ustawienie. Taki kwadrat jest trudną zaporą dla przeciwnika.

Phalanx - to ustawienie pozostawię bez komentarza. Każdy strateg wie na czym polegały zalety i wady falangi.

Horde - totalnie bezładna formacja. Stosuj ją tylko wtedy, gdy przemieszczasz wieśniaków lub mieszany oddział wojska z nimi.

BUDYNKI CYWILNE

Town Center
Serce Twojej wioski i zalążek przyszłej, wielkiej cywilizacji. Town Center spełnia kilka bardzo ważnych zadań: tworzą się tutaj nowi wieśniacy, służy jako magazyn wszelkich produktów, znajduje się tutaj dzwon alarmujący przed atakiem (Town Bell), wymyśla się tutaj technologie dotyczące wieśniaków i budynków oraz zmienia stopień cywilizacji na wyższy.

House
Twoja stale rozrastająca się populacja musi gdzieś mieszkać. Do tego służą House. Im więcej ich wybudujesz tym więcej będziesz mógł wyprodukować nowych ludzi.

Mill
Służy przede wszystkim jak magazyn żywności oraz jako miejsce, gdzie dokonuje się odkryć związanych z produkcją żywności na farmach. Jest on także nieodzowny, abyś mógł wybudować farmy i Market.

Mining Camp
Gromadzisz w tym miejscu wydobyte złoto i kamienie oraz wymyślasz ulepszenia technologii górniczej. Buduj Minning Camp zawsze niedaleko kopalni złota lub kamieni.

Lumber Camp
Ścięte drzewo najlepiej gromadzić właśnie w Luber Camp. Tu także powstają wszelkie nowinki związane z szybszym gromadzeniem tego ważnego surowca. Lumber Camp wybuduj niedaleko lasu.

Dock
W Dock budujesz statki, handlujesz z innymi cywilizacjami oraz wymyślasz nowe technologie morskie.

Farm
Farmy służą do uprawiania ziemi w oczywistym celu, aby gromadzić żywność.Żeby wybudować farmę musisz mieć najpierw Mill. Możesz również uprawiać farmy opuszczone przez wroga.



Fish Trap
Spełnia niemal identyczne zadanie jak farmy. Z tym, że do hodowli rybek potrzebujesz portu i statku do ich łowienia.

Market
Jeżeli nie masz portu albo nie chce Ci się pływać zbyt daleko w celu wymiany towarów możesz się zdecydować na Market. W nim handlujesz oraz wymyślasz nowe technologie polepszające komunikację z sojusznikami. Aby wybudować Market musisz posiadać Mill.

Blacksmith
U kowala upgade'ujesz swoją armię. Bez kowala nie masz co liczyć na lepsze zbroje czy broń. Musisz mieć Blacksmitha także jeżeli chcesz wybudować Siege Workshop. Bardzo ważny budynek.

Monastery
Służy do produkcji mnichów bez których z czasem Twoja cywilizacja się nie obejdzie. Drugą zaletą Monstary jest możliwość ulepszania mnichów, aby mogli lepiej i szybciej leczyć i "nawracać".

University
Na Uniwerku możesz wymyślać różne nowinki związane z technologią budynków, wojska i handlu.

Wonder
Wybuduj Wonder, aby pokazać wszystkim kto tu rządzi i wygrać scenariusz. Mając taki budynek... no kto Ci podskoczy?

BUDYNKI MILITARNE

Barracks
W nim kreujesz nowe jednostki piechoty oraz je ulepszasz. Musisz mieć ten budynek jeśli marzysz o Archery Range i Stable.

Stable
Produkujesz w tym miejscu kawalerię oraz ją ulepszasz. Wymaga Barracks.

Archery Range
Jeżeli chcesz mieć w armii jednostki łuczników i/lub kuszników musisz mieć Archery Range. Podobnie jak Stable wymaga Barracks.

Castle
Zamek to bardzo silna defensywnie budowla. Wybudowana w Castle Age będzie Ci służyć do produkcji unikalnych jednostek i Trebuchets oraz do wprowadzania ulepszeń.

Siege Workshop
W tym warsztacie powstają broń balistyczna. Wymaga Blacksmitha.

Gate
Wrota służą do wpuszczania i wypuszczania Twoich i sojuszniczych wojsk z miasta. Możesz je zamykać i otwierać.

Palisade Wall
Zbudowany z drewna mur jest tani i szybki do zbudowania, ale za to stanowi dość wątpliwą przeszkodę dla przeciwnika.

Stone Wall
Ten kamienny mur to już większy problem dla atakujących miasto oddziałów.

Fortified Wall
Bardzo powoli idzie wybudowanie tego muru, ale za to efekty są zachęcające. Wróg ma olbrzymie kłopoty ze sforsowaniem tej zapory.

Watch Tower
Kamienna wieża służy do szybszego dostrzegania zbliżającego się wroga i do atakowania go.

Guard Tower
Ulepszona wieża. Jest silniejsza od Watch Tower.

Keep
Najlepsza z dostępnych wież.

Bombard Tower
Bombard Tower częstuje atakującego przeciwnika kulami armatnimi. Skuteczność ma zadziwiającą. Zanim ją wybudujesz musisz jednak posiadać umiejętność Chemistry (University).

JAK ZACZĄĆ?

A teraz już tylko garść porad dla totalnych żółtodziobów:

1. Staraj się wyprodukować kilkunastu (10-15) wieśniaków w Dark Age.
2. Skoncentruj się na zbieraniu jedzenia i drewna. Staraj się zebrać jak najwięcej tych produktów. Gdy tylko zbierzesz ich wystarczająco dużo twórz nowego wieśniaka i buduj nowe domki dla nich. Dopiero, gdy będziesz miał kilkunastu wieśniaków wybuduj dwa budynki, aby przejść do Feudal Age.
3. Zbuduj Mill i Barrack. Potrzebujesz dwóch budowli do przejścia w Feudal Age, a te dwa nadają się do tego najlepiej. Będą Ci one bowiem później potrzebne by budować inne ważne budynki.
4. Zbieraj pożywienie jak najbliżej wioski i wybuduj w pobliżu owocowych krzaków Mill.
5. Gdy znajdziesz owcę kliknij prawym przyciskiem na niej. Wieśniak zaprowadzi ją w pobliże Mill lub Town Center i dopiero tam ją zarżnie.
6. Niedaleko lasu wybuduj Lumber Camp, a w pobliżu złóż minerałów Mining Camp.
7. Wyślij jednostkę Scout Cavalry, aby odkryła jak największą część mapy. Dzięki temu zorientujesz się gdzie są złoża minerałów, żywność, miasta wroga oraz być może znajdziesz lepszą lokację na założenie drugiego miasta.
8. Zbuduj mur oraz wieże, aby uchronić Twoje miasto przed atakami przeciwnika.
9. Przed Feudal Age nie musisz wcale zbierać złota czy kamieni. Dopiero później będą te surowce potrzebne.
10. W Feudal Age wybuduj kilka lub kilkanaście farm, które będą dostarczały żywność. Buduje jak najbliżej jedna obok drugiej i blisko Town Center lub Mill.
11. Często posługuj się ikonką Idle Villager (na mapce z prawej strony). Dzięki niej będziesz wiedział, który wieśniak się obija.
12. Wciskając klawisz przecinka (,) dowiesz się który oddział w tej chwili nic nie robi.
13. Zanim zaatakujesz dokładnie sprawdź jeszcze jakimi dysponujesz siłami i czym masz jakieś rezerwy. Unikniesz niepotrzebnego i niemiłego zaskoczenia.
14. Jeżeli zostaniesz zaatakowany użyj Town Bell po to, aby Twoi wieśniacy schowali się w Town Center. Nie będą przynajmniej bezbronni i w rozsypce.
15. Strategii rozgrywania bitew można łatwo się nauczyć obserwując jak to robi komputer. W tym celu wybierz opcję All Visible w Reveal Map podczas ustawiania opcji przed grą Random Map. Kiedy rozpoczniesz grę będziesz mógł spokojnie obserwować jak komp buduje swoje królestwo.
16. Korzystaj ze skrótów klawiszowych. Oszczędzasz cenne sekundy.

ELO





PLUS W SIECI!

www.silvershark.com.pl/aplus

Gierka nie chce wam działać? Macie problemy z jej przejściem, a o tipsach nawet wróżki nie chcą się wypowiadać? W dodatku nie chcecie wydawać kasy na czasopismo z kompaktem, a na ściąganie z wolnych serwerów nie macie czasu? Spoko, w końcu na naszych stronach także coś się znajdzie. A byście nie musieli błądzić po omacku, poniżej znajdziecie spis plików, które udało się nam zgromadzić przez ostatni miesiąc. Wysokich transferów!!!

PATCHE

- Braveheart v3.14
- Civilization: Call to Power v1.2
- Delta Force v1.0.03
- Fighting Steel v1.03
- Half-Life v1.0.1.3
- Heroes Of Might & Magic 3PL v1.1.2
- Hidden & Dangerous europatch
- Kingpin v1.2
- Might and Magic VII v1.1
- SiN v1.06
- Starfleet Command v1.01
- StarSiege: Tribes v1.7

TRAINERY

- 3D Ultra Radio Control Racers
- ACM 1918
- Black Moon Chronicles
- Drakan: Order of the Flame
- Legacy of Kain: Soul Reaver
- Heavy Gear 2
- Might and Magic VII
- Peacemaker
- Prince of Persia 3D
- Rage of Mages 2
- Re-Volt
- System Shock 2
- Tarzan
- Tomb Raider 2: Golden Mask

SAVE

- Hidden & Dangerous
- Might and Magic VII
- Tomb Raider 2: Golden Mask

A jeszcze jedno! Na wypadek, gdyby ktoś z was jeszcze nie wiedział, wszystko to czeka na ściągnięcie pod adresem www.silvershark.com.pl/aplus/pliki.htm, pod którym znajdziecie również pliki z miesięcy poprzednich! Zapraszamy!!!

Listy

Cóż, mimo mocnego postanowienia o niepublikowaniu poczty elektronicznej w obecnym wydaniu Budki Suflera znajdziecie jedynie taką korespondencję. Niestety (a może i na szczęście - nie trzeba w końcu urządzać wędrówek na pocztę ani przeprowadzać akcji odśmiecania biurka), korespondencja normalna w tym miesiącu nie obrodziła, a co za tym idzie, nie za bardzo było z czego wybierać. Dlatego też postanowiłem wybrać najciekawsze listy ze skrzynki elektronicznej (czyli takie, na które odpowiedzi byłyby przydatne nie tylko ich autorom) i zamieścić je poniżej w formie

FINAL FANTASY VII

Droga Redakcjo!

Tworzycie jedną z najlepszych komputerowych gazet, jaką kiedykolwiek czytaliśmy (ja i mój brat). W żadnej innej gazecie nie znajdzie się tyle dokładnych solucji, nie mówiąc już o tym, że w niektórych gazetach w ogóle ich nie ma. Szkoda pisać o tym, ile pieniędzy na darmo wydałam łudząc się, że właśnie kupuję gazetę moich marzeń. Aż tu pewnego pięknego dnia brat przynosi...tak, właśnie Action Plus! A w numerze solucja do HereticII, Rogue Squadron i oczywiście Tomb Raider 3 (to ukochana gra mojego brata). Fakt, że w Tomb Raiderze była to druga część, ale później oczywiście kupiliśmy numer archiwalny. W tamtej chwili powzięliśmy decyzję: tylko Action Plus! I tak to się zaczęło. Jesteście naprawdę dobrzy, nawet więcej niż dobrzy, bardzo dobrzy, Świetni. I do tego nie muszę wydawać całego kieszonkowego na kupienie jednego numeru. Nie macie pojęcia, jaka to ulga dla uczniowskiej kieszeni. Ale przejdźmy do rzeczy. Mam do Was kilka małych próśb-pytań i mam nadzieję, że mimo nawału pracy znajdziecie te małą chwileczkę, żeby mi na nie odpisać. Oto one: kiedy Star Ocean: The Second Story wyjdzie na PC? Czy istnieją kody do FF7 na PC (wiem, że istnieją do PSX) i do którejkolwiek części Tomb Raidera? Gdyby istniały, czy moglibyście je wydrukować w Action Plus?

Olorin

Z tego co nam wiadomo, Star Ocean: The Second Story, podobnie jak i większość gier RPG z Kraju Kwitnącej Wiśni (czyli Japonii) na PC nie ukaże się nigdy. Niestety, jeśli lubisz takie klimaty, to jedynym wyjściem jest kupno Playstationa...

Natomiast kącik Final Fantasy jest obecnie prowadzony w piśmie Kawaii, które jest w całości poświecone sztuce japońskiej - fan Finala powinien się w nim czuć, niemalże jak w raju!!! (No dobra, wiem, że to kryptoreklama i naciąganie na kupno jednego z czasopism wydawanych przez mego pracodawcę, ale sam właśnie dzięki Final Fantasy odkryłem wspaniały świat japończyków, więc wiem co piszę!). Jako takich kodów do Final Fantasy na PC niestety nie ma, ale jest za to wiele trainerów i edytorów postaci.

TOMB RAIDER III

Natomiast jeśli chodzi o Tomb Raidera, to istnieją jedynie (nie licząc trainerów i saveów) dwa tańce:
następny poziom:
wyciągnij pistolety
zrób krok do tyłu
zrób krok do przodu
uklęknij i wstań
zrób trzy obroty wokół osi
skocz do przodu

wszystkie bronie:
wyciągnij pistolety
zrób krok do tyłu
zrób krok do przodu
uklęknij i wstań
zrób trzy obroty wokół osi
skocz do tyłu

SHOGO

Cześć! Od niedawna posiadam grę SHOGO z czasopisma Cool Games. Niestety mam pewien problem z przejściem drugiego poziomu (Cisza przed burzą). Prosiłbym o dokładny opis, solucja z Cool Games niewiele daje.

draco23

Cóż, po prostu jesteśmy (ale będę nieskromny - może choć premię dostanę :)) najlepsi... Oto dotyczący tego etapu kawałek solucji z Action Plusa (całość znajduje się w numerze 5/99 lub na płytce "TIPSOMANIAK"):

Cisza przed burzą

Z szafki w swojej kwaterze weź niebieską kartę identyfikacyjną i wyjdź na korytarz. Na korytarzu skręć w prawo i przejdź się do jego końca. Skręć w lewo i po schodach wejdź na wyższy poziom. Idź korytarzem aż do Działu Analiz Regionalnych, a w głównym jego pomieszczeniu skorzystaj ze znajdujących się pośrodku czterech konsoli komputera by dowiedzieć się czegoś więcej o czekającej ciebie misji. Po wysłuchaniu informacji wróć do schodów i zejdź na dół. Na dole skręć w lewo by wejść w kolejny korytarz. Po rampie z lewej zejdź na poziom niżej by idąc prawym korytarzem dotrzeć aż do stacji kolejki, którą dotrzesz do Centrum Dowodzenia Leviathana.

Odprawa

W wyjściu z wagonika idź prosto, przełączając po drodze znajdujący się w ścianie przełącznik sterujący polem siłowym. Po rampie dotrzesz aż do schodów znajdujących się po prawej stronie (po drodze miniesz między innymi dwóch techników zajmujących się naprawą jednego z systemów statku). Wejdź po nich na górę, po przejściu przez drzwi i krótkim spacerku dotrzesz przed oblicze srebrnowłosego admirała Akkaraju. Po wysłuchaniu odprawy skręć w prawy korytarz, dotrzesz nim do hangaru z MCA (jak nazywają się w tej grze wielkie człekokształtne roboty bojowe). Korzystając z konsoli umieszczonych przed każdym z nich dowiesz się "z czym je się je" - wybór jest sprawą twych osobistych preferencji, gdyż każdym z nich można czekające cię zadanie bez większych problemów wykonać. Gdy dokonasz wyboru przejdź korytarzem do drzwi prowadzących do środka twego ulubieńca i po trapie dostań się do środka.

KINGPIN

Witam.

Czy możecie mnie poratować? Chodzi oczywiście o KINGPINa... Grę zainstalowałem w C:\Program Files\Kingpin. Ponieważ nie za bardzo się znam na komputerze otwierając eksplorator Windows, wpisywałem ścieżkę C:\Program Files\Kingpin\Kingpin.exe+developer1, ale że to nic nie dało. Pomyślałem żeby zrobić tak: Uruchom, dałem tu ścieżkę "C:\Program Files\Kingpin\Kingpin.exe+developer1" i nie da się nic zrobić. Napiszcie gdzie mam wpisać to +developer1.
Z góry dzięki!

Grzegorz J.

Sprawa nie jest aż tak skomplikowana na jaką wygląda. Najpierw przejdź do katalogu, w którym zainstalowałeś Kingpina (czyli c:\program files\kingpin), a następnie najedź myszką na plik kingpin.exe i z menu pojawiającym się po wciśnięciu prawego przycisku myszki wybierz polecenie utwórz skrót. Teraz w zakładce Skrót w linijce obiekt docelowy wpisz:
"C:\Program Files\Kingpin\Kingpin.exe" +developer 1
lub ewentualnie:
"C:\Program Files\Kingpin\Kingpin.exe" +developer1
nie pomijając cudzysłowów, ani spacji między " a + (między + a d spacji nie ma!). I to powinno zadziałać!

Wasze Solucje i poradniki

Szanowna redakcjo! Przeszedłem grę Rent-a-Hero i mam jej opis!
Dnikrat

Gratulujemy! Jeśli dodatkowo chcesz się znaleźć na naszych łamach, a słowo "opis" oznacza poradnik lub solucję, to przyślij ja do nas (albo, jeśli nie masz jeszcze jej całości lub boisz się, że opublikujemy ją bez twojej zgody - jej probke), my zobaczymy czy nadaje się do druku (jeśli jest treściwa i na temat, to się nadaje!) i dogadamy szczegóły, łącznie z honorarium!

Podpowiadacz de Sufler

Szczęśliwcy i ich ankiety

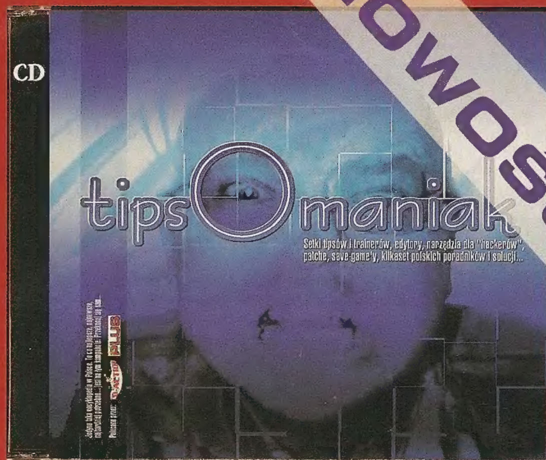
Zgodnie z zapowiedziami dla uczestników naszej ankiety (przy czym honorowaliśmy także odpowiedzi zamieszczone na kratkach pocztowych lub w listach - o ile zaopatrzono je w stosowny dopisek i adres zwrotny) przeznaczyliśmy pięć równorzędnych upominków - płyt Internetowy Niezbędnik uzupełnionych niespodziankami. Losowania szczęśliwców dokonał sam Naczelny z założonym na głowę rytualnym Czerwonym Kapturem - to na wypadek gdyby choć przez chwilę pomyślał o podglądaniu. W każdym bądź razie, mimo drobnych potknięć przy próbach dojścia do stoliczka z urną, udało mu się w końcu wyciągnąć pięć ankiet. Szczęśliwym (choć ślepym) trafem nagrody trafią do:

Łukasza Lawera z Inowrocławia
Pawła Śledzińskiego z Poznania
Ireneusza Piguły z Brzeźnicy
Fryderyka Balcerowskiego z Płocka
oraz Mateusza Zawady z Piły

Szczęśliwcom gratulujemy, a wszystkim dziękujemy za cenne uwagi. Upominki wysłaliśmy pocztą, powinny więc już do was dotrzeć.

Tim Action Plusa

NOWOŚĆ



Jedna i pierwsza w swoim rodzaju "biblia" dla prawdziwych maniaków gier. Setki tipsów, solucji do najpopularniejszych gier (naturalnie po polsku), edytorów, tips-machine, save-gamerów, trainerów, patchy. Drivery, mnóstwo programów narzędziowych (np. do ściągania screenów, tworzenia trainerów, cheatowania gier, modyfikacji save). Tamże kursy obsługi tychże narzędzi i "poradnik hackera". A na deser dodatki do: *FIFA, Rainbow Six, NFS3*, i innych gier, użytki dla posiadaczy rozmaitych akceleratorów, magazyn dyskowy dla graczy... W sumie kilkaset MB atrakcji!!! Z "Tipsomaniakiem" możesz tylko wygrać!!!

cena: 25,00 zł

DOSTĘPNE ARCHIWALIA ACTION PLUS

1/99 cena 3,50

Instrukcje: F/A-18 Hornet 3.0
Solucje:
Age of Empires:Rise of Rome
Dune 2000
Fallout 2
Half-life
SIN
Tomb Raider III cz.1
Trespasser
Poradniki:
NHL`99
Railrod Tycoon 2
Poradnik Hackera
Magic Trainer

4/99 cena 3,50

Instrukcje: Spec Ops: Ranger Assault
Solucje:
Blood 2: The Chosen
Redguard
Tom Clancy's Rainbow Six
Starcraft: Brood War
V2000
Oddworld: Abe's Exoddus
Thief: The Dark Project cz. 2
Worms: Armageddon
Poradniki:
Gangsters: Organized Crime
Close Combat 3
Poradnik Hackera
Magic Trainer
Budka Suflera
Tipsy

6/99 cena 3,50

Instrukcje: Stonekeep
Solucje:
Stonekeep
Lands of Lore III
Silver
Dink Smallwood
Heroes of Might & Magic III
Army Men II
X-Wing Alliance cz. 1
Beavis & Butt-Head D U
Poradniki: Aliens vs. Predator
Poradnik Hackera
Wytrychy
Budka Suflera
Tipsy

7/99 lipiec-sierpień cena 3,50

Instrukcje: Wacki
Solucje:
Star Wars: Phantom Menace
X-Wing Alliance cz. 2
Poradniki:
Starsiege
Roller Coaster Tycoon
Championship Manager 3
Need for Speed: High Stakes
Corsairs
Civilization: Call to Power cz. 1
Big Race USA
Poradnik Hackera
Wytrychy
Budka Suflera
Tipsy

8/99 wrzesień cena 3,50

Instrukcja: Fallout
Solucje:
Aliens vs. Predator
Baldur's Gate: OzWM
Requiem
Kingpin
GTA London 1969
Discworld Noir
Corsairs
Poradniki:
Airline Tycoon
Apache Havoc
Jagged Alliance 2
Civilization: CTP cz.2
Poradnik Hackera
Wytrychy
Budka Suflera
Tipsy

Zamawiam płytę:
☐ **TIPSOMANIAK........ 25,00 zł**
i/lub
☐ **Nr archiwalne Action Plus**
(1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ....
Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie (071) 3437071 w. 338 w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać pocztą elektroniczną na adres: dan@silvershark.com.pl

podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: ....
☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płytę:
☐ **TIPSOMANIAK........ 25,00 zł**
i/lub
☐ **Nr archiwalne Action Plus**
(1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ....
Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie (071) 3437071 w. 338 w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać pocztą elektroniczną na adres: dan@silvershark.com.pl

podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:
☐ **TIPSOMANIAK........ 25,00 zł**
i/lub
☐ **Nr archiwalne Action Plus**
(1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ....
Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie (071) 3437071 w. 338 w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać pocztą elektroniczną na adres: dan@silvershark.com.pl

podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:
☐ **TIPSOMANIAK........ 25,00 zł**
i/lub
☐ **Nr archiwalne Action Plus**
(1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ....
Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie (071) 3437071 w. 338 w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać pocztą elektroniczną na adres: dan@silvershark.com.pl

podpis zamawiającego



Tipsy

Battlezone: The Red Odyssey

Naciśnij Shift + Alt i wpisz kody:
TEDONTDIE - odsłania mapę
TENERD - satelita bez pomocy Com Tower
TEBUFFY - godmode
TEDEADITE - nieskończona amunicja
TERAT - ???

Clans

Naciśnij t i wpisz:
/godmode - godmode
/nextlevel - skok na następny level
/room # - teleportacja do pokoju #
/spawn # - ??? (coś z obiektami)
/moregold - 100 sztuk złota
/tinymonsters - małe potwory
/tinyplayers - mali gracze
/insanity - potwory są wkurzone
/repeat - powtarza ostatnio wpisany cheat
/trig - ???

Clash

Podczas gry wpisz poniższy kod i wciśnij Enter :

Cskip - Wygrywasz level
Cimnotblind - Odkrywa całą mapę
Clestergold - Zaznaczona jednostka posiada złotą zbroję
Credbull - Zaznaczona jednostka zamienia się w pegaza
Cdzialo - Zaznaczona jednostka zamienia się w armatę
C3poziom - Wszystkie twoie zamki posiadają 3 poziom technologii
Cnaszemordy - Ukazują się twarze autorów gier

Od redakcji: na niektórych maszynach gra po wpisaniu kodów się zawiesza...

Dominant Species

Podczas gry naciśnij tyldę (~) a potem Enter. Wpisz:
spawn cisco 1 - by stworzyć psa

Zaznacz grupę stworów i wpisz w konsoli:
armorofgod 10000 - będą nietykalne

Drakan: Order of the Flame

Naciśnij \ i wpisz:
iamgod - masz godmode.
smeghead - zdrowie

Driver (demo)

W katalogu scripts/missions/ znajduje się plik Mission661.dms. Otwórz go dowolnym edytorem, choćby notatnikiem (a wcześniej na wszelki wypadek zrób kopię bezpieczeństwa). Zmiany, jakie możesz uzyskać:

Lepsze opancerzenie wozu
Znajdź i wykasuj linie:
EnablePlayerDamage
MaxPlayerDamage 24576 file://(0 ->4096*6 is range)

Nieskończony czas
Wykasuj linie:
DebugInfo 1
file://TimePlayer
Countdown 70 file://UK 60 seconds USA 70 seconds

Zmiana pogody
Dodaj dowolną kombinację słów:
Night
Raining
Lightning
do linii zaczynającej się od "FelonyBarld 195" zamiast Night możesz także dać Dusk. Gra rozpoznaje także słowo Snowing, lecz nie wpływa ono na zachowanie się wozu.

Zmiana wozu
Zamień 0 (zero) w linii "PlayerCarType 0" na dowolny numer z zakresu 0-17 (ale bez 15!). Przykładowo 10 to wóz policyjny, 13 - taksówka, a 16 i 17 to wyścigówki dla ludzi o mocnych nerwach.

Jeśli chcesz pojeździć sobie po mieście bez uciekającego czasu (czyli wyłączyć misję Lose the Tail), musisz wykasować następujące linie (są one porozrzucane po pliku - uważaj, byś nie wykasował niczego innego!):

***

```
SetMaximumCops 0
Cops_off
Cop_Respawn 65000

Cops_Immortal 0

//SpawnCops 1, 3067, 45609, 441019
AddCivCar 9,0,1,0,3067, 45609, 441019

ForceFelonyRating 1

InformPlayerById 5,103

Set Objective 2

MustBeHidden 1 //Must arrive at drop off point without a tail
NeedToLoseTail 1
OuterRadius 1000000

WaitForObjectiveComplete

Cops_off
InformPlayerById 5,3
StopTimer
wait 2
MissionEnd
```

***

Zmienić liczbę goniących cię policjantów
Odpowiada za nich liczba występująca w linii "SetMaximumCops 1". Całkiem przyjemnie robi się po zamianie 1 na 3. Możesz także wyłączyć pościg zmieniając linię "Cops_on" na "Cops_off"

Dungeon Keeper 2

Podczas gry naciśnij CTRL+ALT+C i wpisz:
show me the money - kasa
now the rain has gone - mapa
feel the power - podkręca "skill" potworów na 10
this is my church - wszystkie pokoje są twoje
fit the best - j/w + pułapki
i believe its magic - magia na full...
do not fear the reaper - wygrywasz level

Ofiary w świątyni:
2 Salamanders = 1 Dark Mistress
2 Rogues = 1 Salamander
2 Warlocks = 1 Goblin
2 Bile Demons = 1 Rogue
2 Black Knights = 1 Vampire
1 Salamander + 1 Dark Elf = 1 Dark Mistress
2 Skeletons = 1 Dark Elf
2 Wizards = 1 Bile Demon
1 Skeleton + 1 Troll = 1 Bile Demon
2 Dark Elves = 1 Troll
2 Vampires = 1 Bile Demon
2 Dark Mistresses = 1 Skeleton
2 Trolls = 1 Warlock
3 Monks = dodatkowa Mana
1 Bile Demon + 1 Warlock + 1 Dark Elf = dodatkowe Impy
2 Dwarves + 1 Dark Mistress = ???

Skok na dowolny level



Startuj grę z parametrem -level nazwa, np. dk.exe -level level10. Spis dostępnych leveli masz w: DK2DIR\DATA\EDITOR\MAPS\. Sekretne levele to te o nazwie secret1-5.

Force 21

amazon - brak drzew
avatar - żółte ramki naokoło budowli i pojazdów
london - brak chmur
hasselhoff - przegrywamy...
ispy - brak fog of war
polytheism - nietykalność dla wszystkich!
killenemy - zabijamy wszystkich wrogów
grid - ???
chessmatch - 100% radar

Hidden & Dangerous

Pełna wersja
Wpisz iamcheater w menu lub na początkowych ekranach gry (przed wejściem w misję). Powinieneś usłyszeć dźwięk. Jeśli to nie działa - wpisz: iwillcheat.
quickload - ładowanie zsaveowanej gry
nohits - godmode
goodhealth - 100% zdrowia
openalldoor - otwiera wszystkie drzwi
allitems - wszystkie przedmioty
killthemall - zabija wszystkich wrogów
showtheend - pokazuje filmik końcowy
gamedone - zaliczamy misję
gamefail - nie zaliczamy misji :)
resurrect - wskrzeszenie naszych poległych
funnyhead - duże głowy
enemyf - widzisz wroga
debugdrawvolumes - wire mode
debugdrawwire - j/w
playercoords - koordynaty
laracroft - ciekawe mundury

Wersja demo:
W campaign screen wpisz: unlockcheatmode. Teraz wpisz:
zombie - żołnierz po śmierci wraca jako zombie
goodhealth - 100% zdrowia
openalldoor - otwiera wszystkie drzwi
allitems - wszystkie przedmioty
showtheend - pokazuje filmik końcowy
gamedone - zaliczamy misję
gamefail - nie zaliczamy misji :)
bighead - duże głowy
enemylookf - widzimy wroga
playercoords - koordynaty
laracroft - ciekawe mundury
allammo - wszelka broń
noplayerhits - nietykalność

MechCommander

Stwórz w katalogu głównym gry plik o nazwie: buymechcommander.2
Teraz w czasie gry wpisz:
lorrie - amunicja
osmiu - god mode on/off
mineeyeshaveseentheglory - odkrywa mapę
Lordbunny - nielimitowana artyleria (po wpisaniu cheatu naciśnij b i wskaż cel kursorem)

Midtown Madness

Tipsy do single player "Cruise mode". Wpisz się (jako imię gracza i bez cudzysłowów)

"vasedans" - Cadillac
"vasedanl" - Bullet
"vavan" - Ford F350 (ciężarówka)
"vadiesels" - autobus
"vacompact" - VW Bug
"vapickup" - Ford F350 (pick-up)
"vabus" - inny autobus
"vadelivery" - Ford F350
"valimo" - Mustang GT (losowy kolor)
"valimoblack" - czarny Mustang GT
"valimoangel" - j/w ale biały
"vataxi" - taksówka
"vataxicheck" - j/w ale zielona
"vaboeing_small" - autobus z dopalaczem!

Outcast

Edytuj dowolnym edytorem tekstu (choćby Notatnikiem) plik outcast.ini, (w katalogu oc). Znajdź sekwencję

[Bonuses]
MoneyChest=5.0000000
Money=1.0000000
Life=5.0000000

i zamień ją na:
[Bonuses]
MoneyChest=5000000.0
Money=1000000.0
Life=5000000.0
W efekcie przybędzie kasy i żyć...

Inne zmiany:
Parametry HK P12

Jest:
[SimpleGun]
Damage=110.000000
Ma być:
[SimpleGun]
Damage=1100.00000

Nietykalność

Jest:
[Human]
HeroDamageScale=0.000000000
Ma być:
[Human]
HeroDamageScale=1.000000000

Polaris Rebellion

Wpisz:
path - widzisz trasę ruchu wrogów
energize - energia na maxa
invade - 99 statków
fortune - sporo kasy
kill - zabijasz wszystkich
gimme - napakowany maksymalnie statek
whocares - ???
warp - ???

Kody do leveli:
1 = FIRST
2 = WARPDRIVE
3 = GRAVITY
4 = ICEWORLD
5 = LASERBEAM
6 = VOLCANO
7 = LAVADOME
8 = THUNDER
9 = METEORS
10 = STARSHIP
11 = WASTELAND
12 = SANDSTORM
13 = CARAVAN
14 = REBIRTH
15 = OASIS

Premier Manager 3

Podejdź do telefonu i wykręć następujący numer:
945475 - kasa
010870 - gracze mają 99% sprawność; mogą też kopać piłkę obiema nogami.

Wpisz w main menu: all teams - będziesz miał więcej drużyn do wyboru.

Quake 3: Arena (Test)

Aby skorzystać z cheatów musicie na serwerze stworzyć grę z aktywizowanymi cheatami
(np. devmap q3test1). Teraz wejdź do konsoli i wpisz:

god - godmode
give all - wszystko :)
give health - zdrówko
give armor - pancerzyk
give quad damage - tu też jasna sprawa
give personal teleporter - dostajesz teleporter
give gauntlet - rękawica
give machinegun - karabin maszynowy
give shotgun - obrzyn :)
give granade launcher - miotacz granatów
give rocket launcher - bazooka
give lightning gun - kolejna broń (zgadnijcie jaką? :))
give railgun - j/w
give plasma gun - j/w
give bfg10k - j/w
give grappling hook - j/w
give ammo - amunicja

Shadow Man

W folderze DATA\SCRIPTS\MENUS\ENGLISH masz 3 pliki: E3.MSC, DEBUG.MSC i RELEASE.MSC. Zmień nazwę ostatniego na RELEASE.MEN. Teraz zmień nazwę pliku DEBUG.MSC na RELEASE.MSC. Uruchom grę. W menu powinieneś mieć dodatkowe cheat-menu. Miłej zabawy!

System Shock 2

Naciśnij SHIFT i ; (średnik) po czym wpisz:
summon_obj xxxx - (zamiast xxxx wpisz wybrany przedmiot) daje następujące rzeczy:
medical kit
psi amp
wrench
pistol
shotgun
assault rifle
laser pistol
EMP Rifle
Electro Shock
Gren Launcher
Stasis Field Generator
Fusion Cannon
Crystal Shard
Viral Prolif
Worm Launcher

Inne kody
psi_full - full psi points
ubermensch - masz napakowanego gościa
add_pool - dodatkowe moduły cybernetyczne
show_version - wersja gry
toggle_inv - pokazuje co masz
cycle_ammo - przegląd amunicji
toggle_compass - kompas
shock_jump_player - skoki
look_cursor - look mode
reload_gun - przeładowanie broni
swap_guns - zamienia primary i secondary weapon
wpn_setting_toggle - zmienia ustawienia broni
select_psipower - wybór umiejętności psi
equip_weapon - wybiera broń
cycle_weapon - zmienia broń na następną
psi_power - moc psi (1-5)
open_mfd - otwiera twego MFD
stop_email - zatrzymuje odtwarzanie maila
clear_teleport - czyści ekran z markerów teleportu
quickbind - ???
toggle_mouse - przełączanie z kursorów na mysz i odwrotnie
frob_toggle - ???
quicksave - wiadomo
quickload - j/w

Total Annihilation: Kingdoms

Tipsy działają w skimrmish game i multiplayer. Naciśnij Enter, potem +, wpisz kod, Enter. Ponowne wpisanie wyłącza dany cheat.

atm - mana
bigbrother - ???
cdstart - włącza/wyłącza muzykę
combustion - wykańcza wrogów
dither - zwiększa zasięg?
doubleshot - broń razi 2x mocniej
fogcolor xxx - zmienia kolor fog of war (xxx = 1-256)
halfshot - broń ma 1/2 siły rażenia
ilose - przegrywamy...
infrared - włącza/wyłącza fog of war
iwin - wygrywamy!
kill 0-4 - wykańcza gra o danym numerze
lotsablood - więcej krwii
lushee - zwiększa ilość surowców
meteor - deszcz meteorów w losowym miejscu mapy
nanolathing - ???
noenergy - nie masz energii
nometal - nie masz metalu
nowisee - cała mapa
radar - wiadomo chyba, nie?
shootall - namierzanie wszystkich wrogów na mapie
tilt - max. ilość ludzi i surowców
view 0-4 - pokazuje zasoby gracza o danym numerze
zipper - szybkie budowanie struktur

Wybór dowolnej misji
Po wyborze dowolnej misji w trybie single wpisz: drdeath na ekranie. Cofnij się
do poprzedniego menu - i wybierz co chcesz

World War II: G.I.

Wpisz:
ww2god - godmode
ww2blood - znajdźki
ww2level - level skip
ww2rate - ilość FPS
ww2matt - tryb "szalonych krów"
ww2showmap - widzisz mapę
ww2ryan - godmode
ww2clip - przechodzenie przez ściany
ww2debug - debug mode

Earthsiege 2 i Tomb Raider 2: Golden Mask -poziomy

Earthsiege 2 i Tomb Raider 2: Golden Mask -poziomy

pełne wersje!!!

CD-ACTION

2xCD

INDEX 334551
ISSN: 1426-2916

Numer 10/99 (41)
Październik 1999
Cena 14 zł 99 gr

System Shock 2 - 10/10

Age of Empires 2 - 10/10

Rainbow Six: Rogue Spear

Shadow Company

NOX

www.silvershark.com.pl



Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprz... ne oddzielnie

www.silvershark.com.pl

Już w kioskach!